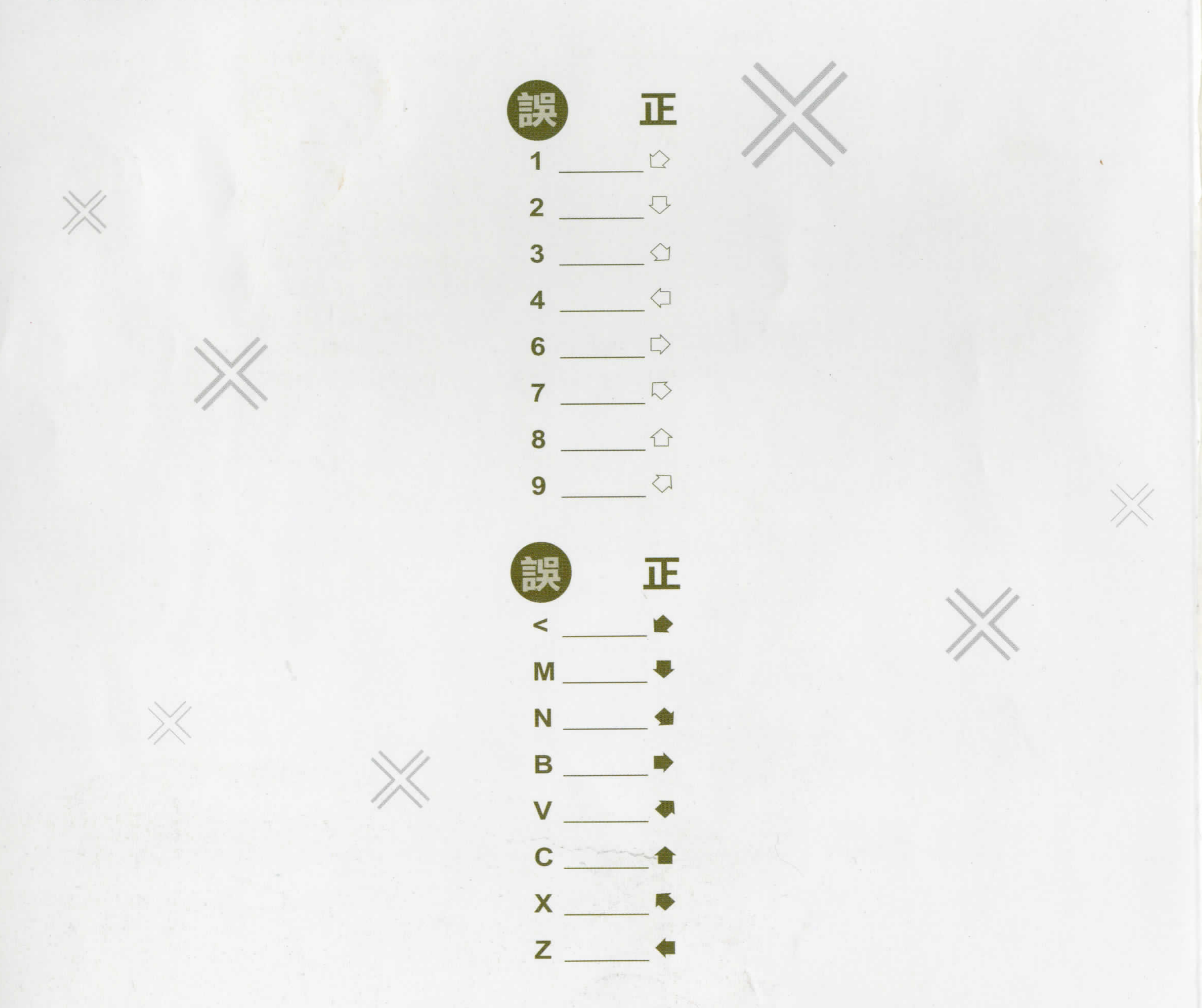


PS2 寬頻網路構想成眞！PLAYSTATION MEETING 2002 速報
GAME PLAYERS
遊戲誌
VOL.028
全面分析
XBOX 發售紀念特集
NEO・GEO 不滅！
SNK 復活之方程式
最強遊戲攻略
グランディア エクストリーム
GRANDIA XTREME
故事對話完全收錄！
GRANDIA XTREME
侍
全ENDING條件、故事流程、刀劍資料公開
戰術概論、昇段條件、隱藏要素一併介紹
VIRTUA FIGHTER 4
機動戰士 GUNDAM DX 聯邦對自護
MAXIMO
© 1997,1999,2000 GAME ARTS
© GAME ARTS/ENIX 2002
CHARACTER DESIGN：藤原カムイ 美術設定
ILLUSTRATION：野田弘一 GAMEARTS美術班

# 更正啟示

在上期 GAME PLAYERS VOL.27 中第 22 至 37 頁的《VIRTUA FIGHTER 4》遊戲介紹中，由於製作方面出錯，導致所有箭咀變成了數字和英文字母，現更正如下：




因**作業不慎**，為讀者帶來各種不便，本刊謹此致歉。

GAME PLAYERS 編輯部

# 腹背受敵 的XBOX網絡計劃

TEXT：秉武紀

新力終於公佈了其寬頻網絡計劃的具體安排：三十款網絡遊戲、九間網絡供應商佔七成網絡人口、四月投入服務。陣容之強大，可見新力的確有備而戰，亦是對微軟以鎖定未來寬頻網絡遊戲而開發的Xbox主機的挑戰。這亦意味著爭奪寬頻網絡遊戲市場的競爭將白熱化。

微軟一直以Xbox內置的寬頻接駁環境作為其在網絡遊戲市場中的主要優勢，而新力PS2價值18,000日圓 (約$1,000港元) 的寬頻裝備則是其致命傷，但根據其中一間已宣佈會提供PS2網絡服務的網絡供應商NTT-Broadband初步釐訂的收費方案，PS2網絡的基本月費只需要200日圓 (約$12港元)，用戶亦更可以以分期付款的方式每月繳付1,160日圓 (約$70港元) 購買所需的PS2寬頻設備，換言之，PS2的用戶只需要繳付1,360日圓 (約$81港元；當然，當18個月後供款完畢之後，用戶只需要繳交基本月費)，便可以立即使用PS2的寬頻網絡。

整個計劃極為有效地扭轉因為PS2在硬件上的不足而處於的劣勢，或者說，這完全擊潰了Xbox的既有優勢。

日本的網絡環境一直走在美國之後，但自去年開始，多間網絡供應商陸續推出低廉的寬頻網絡服務，令寬頻網絡人口的數目以高速增長，而PS2網絡的收費標準更是在這個最低水平之下，無疑大大增加了PS2網絡的吸引力。與之相反，美國國內的寬頻網絡費用更出現不跌反升的情況，現時美國的寬網絡使用月費平均處於約$50美元 (約$400港元) 的水平，比日本以及韓國都要高。有分析指美國的寬頻網絡距離真正普及化的日子可能要推遲數年的時間。情況必定對微軟在自己的根據地美國發展Xbox網絡遊戲產生負面影響。

這種種對於企圖以網絡遊戲殺出血路的微軟而言自然不是好消息。腹背受敵的微軟不得不對他的網絡計劃作重新佈署。







GAMEPLAYERS MAGAZINE

# CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.028

2002年2月20日
隔週三推出
每本港幣25元

must read





GAMEPLAYERS MAGAZINE
CONTENTS
GAME PLAYERS

遊戲類型解說

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | 動作遊戲 | FIG | 對戰格鬥遊戲 | SLG | 模擬／育成／戰略遊戲 |
| ARPG | 動作角色扮演遊戲 | PUZ | 智力／方塊遊戲 | SPT | 體育運動遊戲 |
| AVG | 冒險／文字冒險遊戲 | RAC | 賽車遊戲 | SRPG | 戰略角色扮演遊戲 |
| ETC | 電子小說／其他類型遊戲 | RPG | 角色扮演遊戲 | STG | 射擊遊戲 |
| | | | | TAB | 桌上遊戲 |

VOL.028
volume.028.20.2.2002

# FEATURES



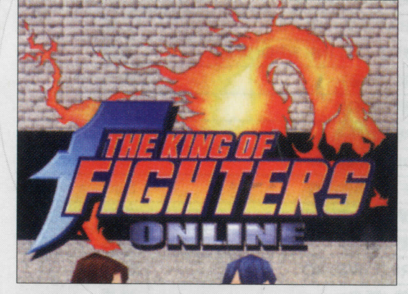
## PS2寬頻網路構想成真！





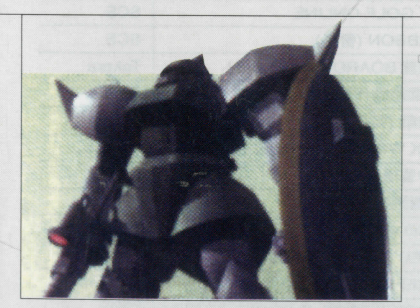
## 攻略第二回






## NEO·GEO不滅！





## 高達SLG名作全面POWER UP!



# DEPARTMENTS



## NEW GAME EXPRESS



## NOW ON SALE



## HOW TO WIN



## OTHER



# GAME INDEX

## PlayStation 2



## PlayStation



## Dreamcast



## GAMECUBE



## XBOX



## Wonder Swan Color






出版：Gameplayers com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223 傳真：2866-6783

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉ronald@gameplayers.com.hk
赤目黑龍〉bd@gameplayers.com.hk
春日恭介〉henry2000@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk、馬高〉
排版Artist／
峰、小云、阿威、壹仔阿承、星記洛奇、成記阿峰
封面Cover design／
峰
電子書版本／
子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam (9329-3998)

電腦分色／EPS Production
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

# NEWS HEADLINE

# 新力公佈PS2的寬頻網絡戰略

## 四月正式投入服務
## 超過三十款PS2網絡遊戲開發中

**經過一段時間的沉默之後，Sony Computer Entertainment (SCEI) 2月13日舉行了一個名為「Playstation Meeting」的發佈會，會上SCEI社長久多良木健正式公佈PS2寬頻網絡的具體發展計劃，更一氣公佈了30款現時開發中的PS2網絡遊戲，而以這個寬頻網絡為軸心的「e-Broadcasting」服務計劃亦會隨之而展開。**

### 未來目標: 中國、印度、巴西

SCEI社長兼CEO久多良木健在發佈會上首先提到，PS2推出至今，在全球的銷售情況仍然保持強勢，又報告了繼美國及歐洲等地之後，SCEI於韓國的分公司SCEK亦已開始運作。SCEK將於2月22日，即微軟的新主機Xbox在日本發售當日，在韓國推出PS2主機以及一共14款遊戲作品 (其中6款為韓化版本)。久多良木社長又指出，現時中國的12.6億人口、印度的10億人口以至巴西的1.6億人口均是未開拓的新市場，今後要將SCEI旗下的產品進一步普及，這些地區將是最重要的目標市場。

其後，久多良木社長正式宣佈，隨著近期寬頻網絡的使用人口高速增長，由本年4月開始PS2的寬頻網絡「Playstation Broadband」(PlaystationBB) 將會正式投入服務，他指出:「兩年前無人能夠想像的寬頻網絡環境已經整備就緒，對應寬頻網絡的PS2時代已經來臨。」除了網絡遊戲之外，音樂、電影電視節目以至電子刊物等各種娛樂資訊均屬於PS2網絡的服務範圍之內，久多良木社長指出，這正是SCEI的「e-Broadcasting」概念。


SCEI社長兼CEO久多良木健在發佈會上致辭

另外，至今仍然是以限定發售形式推出的硬碟及網絡設備將會命名為「Broadband Unit」，日後將會經由網絡供應商提供給PS2網絡用戶。

### 一氣公佈三十款開發中網絡遊戲作品《BIOHAZARD》等多款名作網絡化

發佈會上又公佈了由Atlus、Capcom、Koei、Konami、Namco、Sqaure以及世嘉等多間主要遊戲軟件商所開發的PS2網絡遊戲名單 (見表一)，其中最觸目的，除了是我們熟悉的《Final Fantasy XI》(Square) 之外，《Gran Tursimo》(SCEI)、《齊來打GOLF》(SCEI)、《Biohazard》(Capcom)、《信長之野望》(光榮) 等多款暢銷遊戲作品均告網絡化，陣容之鼎盛的確令許多人都感到驚嘆。Capcom常務執行役員船水紀孝在發佈會上致辭時談及網絡版《Biohazard》的內容時表示:「雖然現時不能透露詳細的遊戲內容，但指出遊戲將會以Raccoon市市民逃離城市時的情況作為背景舞台。」



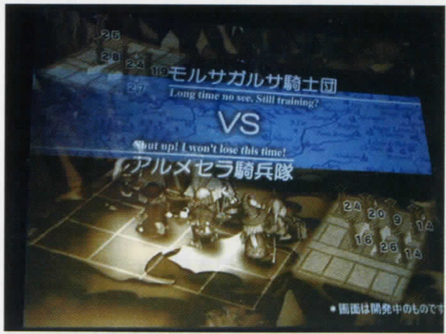
《齊來打GOLF ONLINE》(SCE)遊戲畫面

◆ 表一: 在「Playstation Meeting」上公佈的PS2網絡遊戲作品名單

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| 多人網絡RPG (暫名) | Atlus |
| THE DUNGEON OF DRUAGA | Arika |
| AUTO MODELLISTA | Capcom |
| BIOHAZARD (暫名) | Capcom |
| 首都高BATTLE ONLINE | 元氣 |
| 信長之野望 ONLINE RPG(暫名) | 光榮 |
| 音樂遊戲 (暫名) | Konami |
| 運動遊戲 (暫名) | Konami |
| 將棋道場24(暫名) | Success |
| KARAOKE天國 | Success |
| FINAL FANTASY XI | Square |
| 轉轉溫泉 PS2(暫名) | 世嘉 |
| 模擬遊戲 (暫名) | 世嘉 |
| HUNDRED SWORD | 世嘉 |
| 賽車遊戲 (暫名) | 世嘉 |
| ARC THE LAD ONLINE(暫名) | SCE |
| KUMAUTA | SCE |
| GRAN TURSIMO ONLINE(暫名) | SCE |
| 齊來打GOLF ONLINE | SCE |
| VIB RIBBON (暫名) | SCE |
| 網絡對應BOARD GAME(暫名) | Takara |
| 多人?網絡動作冒險遊戲(暫名) | Tecmo |
| 桌上遊戲 (暫名) | Tomy |
| CLOCK WORK ONLINE(暫名) | Namco |
| 新動作冒險遊戲(暫名) | Namco |
| 3D模擬飛行遊戲 (暫名) | Namco |
| NAMCO 運動遊戲 ONLINE(暫名) | Namco |
| PROJECT VENUS(暫名) | Namco |
| BOMBERMAN ONLINE(暫名) | Hudson |
| ARMORED CORE Σ PROJECT(暫名) | From Software |



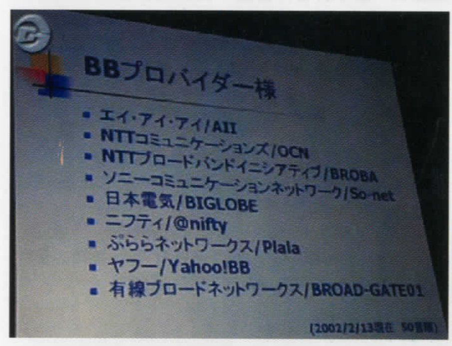




《PROJECT VENUS》(NAMCO) 遊戲畫面

## 覆蓋七成寬頻用戶

最後，久多良木社長表示有信心將PS2變成一個「標準寬頻網絡平台。」又再公佈多四間將會提供PS2寬頻網絡服務的合作供應商名單，包括OCN、Plala、@nifty以及Biglobe。連同過去已經公佈的合作網絡供應商在內，現時SCEI已經與日本9大網絡供應商達成合作協議，並令PlaystationBB網絡的覆蓋率達現時全日本寬頻網絡用戶人數的七成之多。



◆ SCEI已與日本9大網絡供應商達成合作協議

至於收費方面，各網絡供應商將會自行釐訂其收費標準。NTT方面表示將會向PS2網絡用戶收取1,500日圓 (約港幣$90元) 的基本月費，而用戶可以選擇一次過繳付18,000日圓 (約港幣$1,000元) 或18個月分期每期繳交1,160日圓 (約港幣$70元) 作為租借PS2 Broadband Unit的費用。

## 提供音樂下載服務

另外，SCEI又與Avex Network、Sony Music Entertainment以及Label Gate等多間音樂下載服務供應商達成合作協議，根據協議，這些供應商會將其服務對像範圍擴展至所有PS2網絡用戶。PS2用戶可以使用由Real Network提供的PS2專用RealPlayer軟件播放這些經由網絡下載的音樂檔案。而4月起，由SCEI獨自開發的認證系統DNAS亦將會正式投入服務。

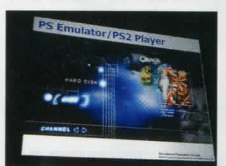
對於寬頻網絡在PS2上所扮演的角色，久多良木社長表示「我們不打算將所有的遊戲內容完全經由網絡發送及用戶，而是讓傳統上以低成本大量生產的大容量儲存媒體 (例如CD-ROM/DVD-ROM) 與互聯網共同連動運作，我亦相信這是必要的。」他又表示，日後的DVD-ROM媒體將會由單層型發展到擁有兩倍容量的雙層型，避免容量不足的問題。

## 多功能瀏覽器 BROADBAND NAVIGATOR

另外，發佈會上又公佈了有關PS2專用瀏覽器「Broadband Navigator」較詳細的資料 (參看表二)。利用「Broadband Navigator」，用戶將可以對遊戲、音樂、電影以至電視節目頻道等不同的網絡內容進行統合性的控制。

◆ 表二: PS2專用瀏覽器「BROADBAND NAVIGATOR」機能資料

| 內容 | 功能 |
|---|---|
| PS Emulator/ PS2 Player | 使用經由網絡下載的PS/PS2用軟件 |
| 電郵 / 即時訊息 | PS2網絡用戶將獲得專用User ID，並藉此發售及接收電郵及即時訊息 |
| Playstation Juke Box | 播放經由網絡下載的音樂檔案 |
| Real Player (由美國公司Real Networks開發) | 播放流媒體 (Streaming Media) 機能 |



利用PS Emulator/ PS2 Player可以使用經由網絡下載的PS/PS2用軟件



PS2專用Real Player可播放各種下載動畫



Playstation Juke Box可播放由網絡下載的音樂檔案



利用PS2進行電郵及即時訊息的操作介面

## 2002年夏季以後PS、PS2遊戲作品一覽

除了有關PS2網絡的各種公佈之外，在「Playstation Meeting」發佈會上又公開了將於本年度稍後時間推出的一系列PS及PS2遊戲作品，數目達39款之多 (參看表三、表四及表五)。

◆ 表三：預定於2002年夏季推出之遊戲作品

### PLAYSTATION 2

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| XI 爆?(暫名) | SCE |
| 捉馬騮2(暫名) | SCE |
| 太鼓之達人(暫名) | Namco |
| 電車GO! 旅情編 | Taito |
| NINJA ASSAULT | Namco |
| 彈珠ARUZE王國8 | Aruze |
| PAC-MAN WORLD 2 | Namco |
| POWER SMASH 2 | 世嘉 |
| 兩人的FANTAVISION(暫名) | SCE |
| PRIDE(暫名) | Capcom |
| 我的暑假2(暫名) | SCE |
| POPOLOCROIS 冒險的開始 | SCE |

### PLAYSTATION

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| 模擬鈴鼓 | 世嘉 |
| DIGIMON WORLD 3(暫名) | Bandai |
| 彈珠ARUZE王國7 | Aruze |

◆表四：預定於2002年秋冬季推出之遊戲作品
PLAYSTATION 2遊戲

### PLAYSTATION 2

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| ARC THE LAD 精靈之黃昏 | SCE |
| AXIS(暫名) | Namco |
| GAMBA COLLECTION (暫名) | Namco |
| CLOCK TOWER 3 | Capcom |
| SOUL CALIBUR 2 | Namco |
| TALES OF DESTINY (暫名) | Namco |
| HARRY POTTER與秘定之部屋 | EAS |
| BOMBERMAN LAND 2 | Hudson |
| MotoGP3(暫名) | Namco |
| 桃太郎電?11 | Hudson |
| LORD OF THE RING | EAS |

### PLAYSTATION

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| HARRY POTTER與秘定之部屋 | EAS |

◆表五：預定於2002年內推出之遊戲作品
PLAYSTATION 2遊戲

### PLAYSTATION 2

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| WINNING ELEVEN 6 | Konami 東京 |
| 幻想水滸傳III | Konami 東京 |
| 實況POWERFUL PRO棒球9(暫名) | Konami 大板 |
| 新棒球遊戲 (暫名) | Namco |
| STAR OCEAN 3 | Enix |
| 3D賽車遊戲(暫名) | Namco |
| TIME CRISIS 3(暫名) | Namco |
| 心跳回憶 Girl's Side | Konami 東京 |
| 日本職業捧球2(暫名) | Konami 大板 |

### PLAYSTATION遊戲

| 遊戲名稱 | 開發商 |
|---|---|
| WINNING ELEVEN 2002 | Konami 東京 |
| 光之圍棋(暫名) | Konami |





# PLAYSTATION MEETING
## 答問大會詳細內容




SCE 代表取締役佐藤明　　SCE 社長久多良木健

「Playstation Meeting」完結之後，大會舉行了一個答問大會，出席答問大會的 SCEI 代表有社長久多良木健、代表取締役佐藤明以及取締役專務加藤優三位。以下為答明大會內的部份內容。

**——你們預定PS2網絡於何時正式投入服務？同日推出的網絡遊戲作品會有多少款？**

久多良木健：網絡投入服務之後第一款推出遊戲是Square的《Final Fantasy XI》，至於其他遊戲作品方面，各位可以向有關的遊戲開發商查詢。但不管怎樣，這些作品都會在5月以後才會推出。

**——在PlaystationBB中硬碟將會扮演什麼角色？只是單純作為遊戲資料的緩衝用途？還是作為下載資料的儲存媒體？**

久多良木健：基本上硬碟仍然會以資料緩衝作為其主要用途。不過，日後隨著寬頻網絡的進一步普及，硬碟的用途亦會隨之而得到擴展。

**——對於可能出現的網絡塞車等問題，你們有沒有既定的解決方案？**

久多良木健：現時網絡塞車主要都是因為線路狀況不佳而產生的瓶頸效應，但隨著光纖網絡的普及化，伺服器出現負荷過重的可能性將會越來越大。我們現時正與IBM及東芝合作就這方面的問題擬定改善的方案，並已展開了有關的開發工作。

**——PS2網絡用戶使用不同的網絡供應商，所得到的服務是否亦會不同？**

久多良木健：不管你所加入的是那一間網絡供應商，你都能夠享用由SCEI所提供的服務內容，但是各網絡供應商亦有可能根據他們各自的策略，為用戶提供各種不同的服務，這是有可能的。

**——你認為在今次網絡計劃展開之後，距離成為世界第一大寬頻網絡平台的目標還有多遠？**

久多良木健：可以說，現在我們正處於正式起步的前夕，而到了五月、六月、七月，我們所提供的服務將能令所有的PS2網絡用戶對寬頻網絡重新改觀。

**——你認為在今天推出寬頻網絡是否太遲？還是一個最適當的時間？**

久多良木健：相比起一些對寬頻網絡的悲觀看法，我認為今次這個寬頻網絡的實現時間已經算是早了。但其實當初我們是預計在2001年結束前將PS2的Broadband Unit正式推出市面，這樣看的話，我們今天的計劃則遲了約半年的時間。但無論如何，從某個意義上說，今天正是將寬頻網絡變成現實的最佳時機。

**——你們有沒有打算推出內置寬頻設備的PS2主機？**

久多良木健：我認為用家並不會在意寬頻設備是否內置。有關未來的計劃，我們會在適合的時機作出公佈。

**——你們期望這個網絡的目標用戶總數是多少？**

久多良木健：基本上我們希望每一位PS2的用家都同時是PS2網絡的用戶。但實際上，新平台要得到普及總需要一段時間。例如i-mode推出初期使用了6個月的時間才將用戶數目增至100萬人。同樣，我們預計PS2的寬頻網絡亦會以穩步增長。

**——對於PS2網絡日後的世界性展開，你們是否會採取不同的策略？**

久多良木健：基本上我們會採取相同的策略。例如，我們預定會採用在各國均採用同一個身份認證系統，即「DNAS」。當然，不同地域自然會有不同的需要，我們同時亦希望盡量提供切合不同地域需要的網絡服務。

**——PS2所使用的電郵及即時訊息系統只容許PS2用戶之間進行通信，還是可以利用PC等其他裝置進行閱覽？**

久多良木健：我們的網絡所一個開放的架構，所以即使是使用PC或手提電話都能夠用相同的電郵地址進行通信。另外，由於現時使用HTML語言所建設的網站並不適合用一般的電視機瀏覽，所以我們所提供的服務重點將不會是文字媒體，而是以影像作為基礎的網絡內容。

**——你認為網絡遊戲要花多久才能夠得到廣泛普及？**

佐藤明：在今次發佈會上，我們需要已經看到部份網絡遊戲作品的開發中影像畫面，但具體它們是怎樣的一種遊戲，現時只有這些遊戲的開發人才知道，但假如今後這些遊戲創作人能夠製作出超越既有遊戲規則的新的遊戲玩法，將能打破一直阻礙網絡遊戲發展的障礙。

**——你是否認為Xbox會對你們產生威脅？**

久多良木健 雖然微軟亦表示希望推擴Xbox的網絡遊戲服務，但我們並不會視此為一種威脅，只不過是共同向著同一個方向進發，因為我們亦不希望自己一直只是孤軍作戰，所以能夠在同一時間向著同一方法發展，我認為這是值得高興的事。

# 日版XBOX正式發售

**美版Xbox於去年11月推出之後，銷售情況一直保持強勢。這部微軟的第一部遊戲主機所得到的反應較許多評論分析的估計為佳。但對於已於2月22日推出的日本版Xbox是否能夠獲得同樣的成功，各界則有不同的意見。**

## 預售反應良好

雖然Xbox推出當天具體的銷售數字相信要待稍後時間才會有正式的公佈，但本月初多間網上商店以及零售商推出的Xbox預售服務反應均非常理想。



◆ 微軟預備了5萬部以透明灰色作為主機外殼顏色的限定版Xbox主機

網上商店Amazon Japan本月1日起已經開始接受訂購Xbox的申請，除了Xbox主機之外，網站同時接受各種周邊設備以及遊戲軟件的訂購申請，網站更為在2月11日前訂購了Xbox的買家當中抽選出得到微軟總裁蓋茨簽名的限定版Xbox主機(39,800日圓)。Amazon Japan一位發言人表示：「預售情況較最初預計為佳。」除了Amazon Japan之外，另一間網上商店Sofmap.com於同日推出的Xbox訂購服務，首批Xbox主機更在即日售罄。

## 外界對XBOX在日成功與否存疑

雖然美版Xbox自去年11月推出以來，至今已售出超過150萬部，而Xbox在日本所得到的反應暫時而言亦可以說不過不失，不少分析估計，Xbox在日本的發展將會面對極大的障礙。

市場調查公司Credit Suisse First Boston一位分析員指出：「日本的遊戲市場是一個完全封閉的市場，加上現時已经存在著兩個勢力非常強大，並且已建立了深厚根基的競爭對手。期望微軟能夠在短時間內便能獲得成功是不切實際的。」事實上，不要說是遊戲主機，美國的遊戲軟件商要打入日本市場都面對非常大的困難。現時美國的第一大遊戲軟件發行商Electronic Arts (EA)，在日本的排名則只是第七，不敵Konami、Capcom等日本本土的遊戲開發商。EA的財務總監Stan McKee表示：「要在日本獲得成功，秘密是要提供屬於日本文化的產品給當地的消費者。」

日本微軟Xbox事業部部長大浦博久亦承認日本是「最具挑戰性的市場」，但他表示：「美國軟件商在日本市場失利後都會匆匆離開，但我們在任何情況下都不會放棄，但我們走進一個市場時，我們的目的是獲得勝利。」

美國SCE發言人Molly Smith表示：「理虧的不在於我們與他們的競爭，而是在於與我們競爭的微軟。」

與Xbox同日發售的12款遊戲作品之中，大部份均可在其他主機上找到類似的遊戲作品，缺少具號召力並且原創的遊戲作品將對Xbox在日本推出的初期銷量產生負面形響。加上PS2自去年減價之後，Xbox的售價將會比PS2貴約5,000日圓，Xbox在售價上亦沒有任何優勢。有分析家指出，考慮到Xbox所面對的的逆境，Xbox假如能夠爭取到接近20%的市場佔有率，對於微軟而言已經是一個成功的開始。

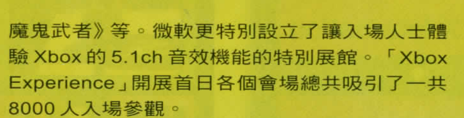












# 發售前大小宣傳活動不絕

Xbox 在日本的成敗對於微軟未來在電視遊戲市場發展有著決定性的影響，為了迎接發售日的來臨，微軟自然不敢怠慢。在整個 2 月份裡，微軟先後舉辦了多項大型宣傳活動，希望進一步提供 Xbox 在日本的知名度。反應如何？以下我們會為大家直擊連串宣傳活動的現場情況。

## 2 月 9 至 11 日 「XBOX EXPERIENCE」

微軟2月9日至11日於日本東京秋葉原、大阪日本橋等地舉行了名為「日本 X b o x Experience」的宣傳活動。展覽會場上擺設了一共 15 部日版 Xbox 展出 15 款不同的 Xbox 遊戲作品供入場人士試玩，出展游戲包括《Dead or Alive 3》、《Jet Set Radio Future》、《Project Gotham：World Street Racer》、《幻魔鬼武者》等。微軟更特別設立了讓入場人士體驗 Xbox 的 5.1ch 音效機能的特別展館。「Xbox Experience」開展首日各個會場總共吸引了一共 8000 人入場參觀。

1> 會場外可以看到大型的 Xbox 廣告牌
2> 場館內展出了各種 Xbox 的周邊設備
3> 會場內的情況

## 2 月 19 至 21 日 XBOX EXPERIENCE@SHIBUYA

2月19至21日，微軟又於日本東京涉谷區的 QFRONT 大樓舉行了一個Xbox 發售前夕的宣傳活動，微軟在會場上擺放了 30 部Xbox試玩台，並一共展出了 15 款遊戲作品讓入場人士自由試玩。微軟同樣設置了兩個Xbox 5.1ch音響機能體驗閣，讓玩家體驗手掣振動加上來自後左右迫力 3D 聲效所帶來的臨場感覺。

4> 會場裡的 Xbox 5.1ch 音響機能體驗閣，所使用的遊戲作品包括《Double Steal》以及《Air Force Delta 2》
5> 會場上最受歡迎的作品是《Jet Set Radio Future》以及《Dead or Alive 3》
6> 涉谷區到處都可以看到 Xbox 的 Logo

## 2 月 22 日 發售前夕最後倒數

到了2月22日Xbox發售當日的早上6時20分，微軟將舉行一個Xbox 發售儀式，並於7時正式發售。

# 宮本茂談 GAMECUBE《ZELDA》
## 林克造型維持不變

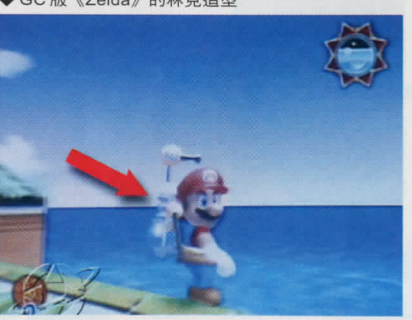
自去年任天堂公佈全新造型的GC版《Zelda》之後，所引起的反響非常之大，而遊戲的創作人其後亦一直沒有再公開談論過這款遊戲的其他資料，但最近宮本茂接受傳媒訪問時再提到有關他的兩款最新作品《Zelda》以及《Mario Sunshine》。

宮本表示：「有關我們會重新返回一個較真實的林克造型的設定的傳聞是錯誤的，即將於本年 E3 (Electronic Entertainment Expo) 上以試玩版形式出現的GC版《Zelda》，裡面出現的林克與去年在Space World上公開的造形基本上是相同的，但我對林克的眼部的一些細節作出修定。」

宮本顯然亦有從媒界上得知許多玩家對全 GC 版《Zelda》的反應，他表示：「我在互聯網上看到有關的討論時亦感到很有趣，我覺得他們甚至已經開始體驗到這款遊戲的內容了，因為我認為即使是對遊戲的討論亦屬於體驗遊戲的一部份。我不打算再公開更多《Zelda》的最片或資料，因為我相信只有你親自玩這款遊戲才能夠真正理解箇中的樂趣。在 E3 上，你將可以率先體驗這款遊戲作品，玩家到時可以自已決定他是否喜歡這個作品。我認為，假如它是一款有趣的遊戲的話，你將會開始欣賞它的圖像設計。」

對於預定於本年內推出宮本的另一款作品《Mario Sunshine》，宮本則表示：「我暫時不打算對這款遊戲再作多談，不過我可以說你在上之公開的遊戲片段中看到 Mario 背著的是一支水槍。而且，遊戲的控制系統很大程度均是繼承了《Super Mario 64》的遊戲系統。」


◆ GC 版《Zelda》的林克造型


《Mario Sunshint》中 Mario 背後的是一支水槍





## HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

**NO. 1** GRANDIA EXTREME 行版 $408
●PS2●ENIX●RPG●7800 日圓●2002 年 1 月 31 日

**NO. 2** SPACE CHANNEL 5 Part 2 日版 $360
●PS2●SEGA●ETC●5800 日圓●2002 年 2 月 14 日

**NO. 3** FINAL FANTASY X Internation 日版 $480
●PS2●SQUARE●RPG●7800 日圓●2002 年 1 月 31 日

**NO. 4** GRANDIA 2
●PS2●ENIX●RPG●6800 日圓●2002 年 2 月 21 日 行版 $376

**NO.5** 侍 SAMURAI
●PS2●Spike●ACT●6800 日圓●2002 年 2 月 7 日 日版 $380

**NO.6** VIRTUA FIGHTER 4
●PS2●SEGA●FIG●6800 日圓●2002 年 1 月 31 日 行版 $298

**NO.7** J LEAGUE SPECTACLE SOCCER
●DC●SEGA●SPT●5800 日圓●2002 年 2 月 7 日 $280

**NO.8** GRAN TURISMO Concept 2001 TOKYO
●PS2●SCEJ●RAC●3200 日圓●2002 年 1 月 1 日 行版 $170

**NO.9** 機動戰士GUNDAM聯邦VS自護DX
●PS2●BANDAI●ACT●6800 日圓●2001 年 12 月 6 日 行版：$370

**NO.10** WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION
●PS2●KONAMI●SPT●6800 日圓●2001 年 12 月 13 日 日版 $368



## JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>

**NO. 1** 三國志 VIII 本週銷量：74027 累積銷量：74027
●PS2●KOEI●SLG●9800 日圓●2002 年 1 月 24 日

**NO. 2** 東京魔人學園外法帖 本週銷量：49340 累積銷量：49340
●PS●Asmik Ace Entertainment●AVG●6800 日圓●2002 年 1 月 24 日

**NO. 3** Exciting Pro Wrestling 3 本週銷量：44558 累積銷量：44558
●PS2●YUKES●SPT●6800 日圓●2002

**NO. 4** 桃太郎電鐵 X
●PS2●BANDAI●TAB●6800 日圓●2001 年 12 月 13 日 本週銷量：27553 累積銷量：338954

**NO.5** SUPER MARIO ADVANCE 2
●GBA●任天堂●ACT●4800 日圓●2001 年 12 月 14 日 本週銷量：32585 累積銷量：32585

**NO.6** 山佐 DIGI WORLD 2 LCD EDITION
●PS2●YAMASA ENTERTAINMENT●SLG●6800 日圓●2002 年 1 月 24 日 本週銷量：23250 累積銷量：23250

**NO.7** MONSTER FARM ADVANCE
●GBA●TECMO●SLG●5800 日圓●2001 年 12 月 7 日 本週銷量：17474 累積銷量：92167

**NO.8** 機動戰士 GUNDAM 聯邦 VS 自護 DX
●PS2●BANDAI●ACT●6800 日圓●2001 年 12 月 6 日 本週銷量：16478 累積銷量：740282

**NO.9** WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION
●PS2●KONAMI●SPT●6800 日圓●2001 年 12 月 13 日 本週銷量：14070 累積銷量：372737

**NO.10** 大亂鬥 SMASH BROTHER DX
●GC●任天堂●ACT●6800 日圓●2001 年 11 月 21 日 本週銷量：13897 累積銷量：986571



## 香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>

**NO. 1** 鬼武者 2 雙週票數：18 累積票數：219
●PS2●CAPCOM●ACT●6800 日圓●2002 年 3 月 7 日

**NO. 2** FINAL FANTASY XI Online 雙週票數：16 累積票數：72
●PS2●SQUARE●RPG●價格未定●2002 年 3 月

**NO. 3** Star Ocean 3 Till The End of Time 雙週票數：10 累積票數：10
●PS2●ENIX●RPG●價格未定●發售日未定

**NO.4** KINGDOM HEARTS
●PS2●SQUARE●RPG●6800日圓●2002 年 3 月 28 日 雙週票數：3 累積票數：3

**NO.5** 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
●DC●SEGA●AVG●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)●2002 年 3 月 21 日 雙週票數：2 累積票數：10



## 日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

**NO. 1** 鬼武者 2 2521 票
●PS2●CAPCOM●ACT●6800 日圓●2002 年 3 月 7 日

**NO. 2** FINAL FANTASY XI Online 2496 票
●PS2●SQUARE●RPG●價格未定●2002 年 3 月

**NO. 3** 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~ 2300 票
●DC●SEGA●AVG●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)●2002 年 3 月 21 日

**NO.4** XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~
●PS2●NAMCO●RPG●7800 日圓(Premium box 12800 日圓)●2002 年 2 月 28 日 2173 票

**NO.5** KINGDOM HEARTS
●PS2●SQUARE●RPG●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日 1695 票









## 豐富獎品每期等緊你取走！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港皇后大道東80號 堅雄商業大廈1401室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

## 香港讀者投票表格

姓名：________________ 年齡：________

身份證／護照號碼：________________ 電話：________

地址：________________________________

________________________________

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________________________________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________________________________

## 今期得獎者是鄧文張，我們將會以郵寄通知閣下有關領獎一事。

出書當日正值農曆年初九，首先在這裡向各讀者說聲恭喜發財，新年進步，馬到功成。過了農曆新年後的2月尾，各主機將會有一連串大作攻勢展開，好像PS2的《XENOSAGA》、《鬼武者2》，DC的《櫻大戰4》等，而當中不得不提的就是22號Xbox正式於日本推出的重要日子，同日發售的作品有15款之多。由於首批推出的遊戲評價也甚高，特別是《DOA3》，所以日本玩家都對這部來勢洶洶的家用機抱有熱切期望，各大遊戲店及網上商店部份的訂單早已額滿。基於這樣，到港當日貨源可能會供不應求，預計主機連一款遊戲要售$3300以上。如果覺得這個價有點昂貴的話，不妨等下待價回落至心目中合理的價錢才入貨也不算遲。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 2/22 號

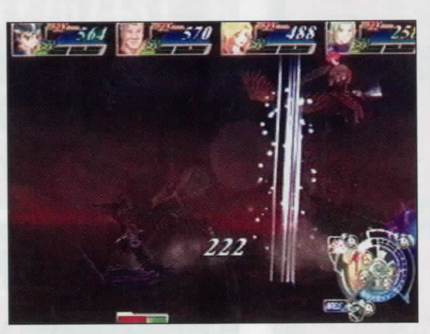
# GRANDIA XTREME



KACHUN

PS2/RPG/ENIX/6800 日圓　　(C) 1997, 1999, 2000 GAME ARTS　(C) GAME ARTS/ENIX 2002







純粹以一個RPG遊戲的準則衡量，今次PS2『GRANDIA XTREME』應該可以獲得不俗的評價；但如果加上一個名系列新作的標準的話，本作就稍稍令人有點失望喇！

在故事方面，從講述「半人前」地導師艾雲（エヴァン）被強擄往參與阻止精靈失控計劃開始，揭發堂皇口號背後所隱藏、由兒時死敵古羅爾（クロイツ）所策劃的陰謀，繼而展開一場和平對野心、正義對邪惡的激烈之戰......故事結構、佈排尚算合理流暢，亦貫切了『GRANDIA』系列一直以來簡明的故事特色。

至於遊戲系統方面，大體上亦係以前作內容作基本結構，然後加以進化或改良。例如前作所採用的「半實時」戰鬥系統及IP計等，亦於今集遊戲內繼繼登場；而IP計則由長棒型改為圓型，令使用時更方法易懂。

誠然，在包括情節鋪排、人設風格、系統操作等方面，『GRANDIA XTREME』都繼承了前作內為人讚賞的特點；可是，對於遊戲迷來說，他們對新一集遊戲的要求是否就止此而已呢？

有玩過前作的玩家相信都會同意，今集遊戲在原創性方面其實相當相當有限；遊戲系統的各個組成部份，包括戰鬥、魔法、技進化等方面，都俾人舊瓶新酒之感。當然，我們並不是要求開發人員將整個遊戲的玩法、系統完全改動，畢竟它都是一個系列新作；但......除了故事以外，今集『GRANDIA XTREME』俾到筆者的新鮮感著實是寥寥可數。

個人來看，『GRANDIA XTREME』的確做到了「承先」的目標，但卻沒有達到「啟後」的作用。



7

# 侍

馬高

PS2/AVG/ACQUIRE/6800 日圓　　(C)2002 Spike／ACQUIRE







寫這份評論時，筆者剛完成遊戲的攻略，對遊戲內的各項細節都有很深入的了解，相信可以給大家提供更全面的意見和看法。

首先，「侍」是一隻以古代武士為主題的劍道遊戲，故事以明治維新為背景，講述「黑生家」與「赤玉黨」兩黨之間的鬥爭，令社會陷入一個無可挽救的地步，武士鬥互相仇殺並企圖將政府推翻，而玩者所扮演的是一名「剛巧路過」的流浪武士，被捲入這個亂世之中......

縱觀整個遊戲，給玩家的自由度相當大，在故事進行途中所做的每件事情包括前進方向、對話、與任何人合作等都能夠自行決定，遊戲出現的分支種繁多，每個不同的選擇，對故事流程、角色登場的先後、與及最終結局都有著重大影響。此外，自由度高卻未有減弱劇情的感染力，從開始至完結，期間不斷會有EVENT發生，故事交待清晰，至少不會給玩家「胡里胡塗、唔知去邊」的感覺，開發小組在這方面製作出來的平衡度，絕對值得一讚；至於遊戲在其他細節方面如配刀的種類、多彩的招式以至人物設定等等亦做得十分出色。唯一最可惜的是，筆者略嫌遊戲時間太短，若打算一口氣玩的話，不消一至兩個小時便可將整個遊戲完成。但無論如何，「侍」也是一隻值得大家一玩的「好GAME」。



8





## 三國志戰記



PS2/SLG/KOEI/6800 日圓

(C)2002 KOEI

### 春日恭介

本來筆者已經對什麼三國覺得非常煩厭，為什麼他們總是有完沒完的。但回心一想，他們始終是商人，加上三國這個標題，確是可以有一定銷量的保證。而且大家若認真玩玩這個遊戲，也會發覺的確是個不俗的作品。遊戲不單節奏明快，而且遊戲高，在戰略的運用更是一大挑戰，無論玩官是否喜歡三國，也值得玩這個遊戲。

8

### Sugi

《三國志》果然是KOEI的專利。本作雖然同樣是SLG，但卻一如其名《戰記》，放棄了傳統《三國志》的重點之一「內政」，專攻戰鬥的方面。「連鎖」是戰鬥中取勝的重點，多個武將的連續攻擊配合，造出的連續攻擊帶來《三國志》系列裡最高的爽快感。如果你認為《三國志》系列最好玩的是戰爭，本作絕對令你愛不惜手。

7

### 時雨

正如遊戲的名字為《三國志戰記》，遊戲的內容也以戰鬥為主，大家不用期待有很多內政去處理。遊戲本身有少許像PUZZLE GAME，當戰術產生「連鎖」時，當中的快感和玩PUZZLE時是相同的。遊戲本身有魏蜀吳三個劇情，令遊戲的耐玩程度提昇不少。喜歡三國的朋友不用考慮，絕對是今個月必買之作！

9

## DUAL HEARTS



PS2/ARPG/SCE/5800 日圓

(c) 2002 Sony Computer Entertainment Inc.

### AINHO

今次SCE所推出的ARPG作品可謂失色不少了，一來故事並非預期中吸引，每版都是打BOSS、解放封印然後取得ITEM為目的，二來遊戲難度屬低下級，對於低年齡和女孩子會較為適合，但對於一些機迷的玩家可能會寧願選其他作品。的確地，SCE也十分積極開發不同類型和構思新題材的遊戲，雖然銷量只是中規中距，但遊戲仍有一定可玩性，在於近期沒有很多新作推出底下，購買一試亦不妨。

6

### 萬教之父

究竟怎樣的RPG遊戲才算是好玩呢？有些人可能非常欣賞像《FF》那種一味看文字的RPG遊戲，不過，其實「A・RPG」也有一定的支持者，而《DUAL HEARTS》便是屬於後者的「A・RPG」遊戲，《DUAL HEARTS》之中的人物不算是怎樣的有趣，不過也尚算可以，而遊戲最好的便是那種「ACTION」的感覺。在解謎之餘亦可以給玩者玩動作遊戲的感覺。而簡單的遊戲操作對於一些年紀較低的朋友更加是非常合適呢！

7

### 時雨

SONY製《薩爾達》是本遊戲之最佳形容，遊戲本身製作可以看得出是極為認真，畫面各部份都非常精細，但遊戲的內容並沒有任何新鮮之處，難度也不高，如果玩者已有一定打機經驗的話可能會覺得「唔夠喉」，相信會比較適合一些會嘗試ARPG的朋友入門之用。但論完成度，遊戲絕對是合格。，喜歡ARPG的朋友可以一試。

7

## SPACE CHANNEL 5 Part 2



PS2/ETC/SEGA/5800 日圓

(c)UGA/SEGA 1999, 2001

### AINHO

單是URARA姐姐美貌和優美的舞姿已叫人愛不釋手啦！遊戲不單追加不少新要素、新動作、新模式，而且還有很多隱藏要素，如收集隱藏服飾、ITEM等，實在是令遊戲的耐玩度大大提昇，可是遊戲難度仍然與上集般為高，而且玩者需聆聽遊戲的指示來進行，對於不懂聽日本話的人會感到困難，至於PS2與DC版並沒有太大的分別，畫面同樣很高水準，分別只在於DC少了PS2所對應REZ的TRANCE VIBRATION的臨場感。



8

### 萬教之父

大家喜歡跳舞嗎？在家用遊戲之中，當然有真正跳舞的《DANCE DANCE REVOLUTION》，不過，其實音樂動作遊戲《SPACE CHANNEL 5》也是不錯的選擇，大家輸入指令，令到在遊戲畫面之上的人物跳出不同的舞步，而身為續集的《SPACE CHANNEL 5 PART 2》和上一集當然有一點兒的進步，遊戲依然保留了一直以來的跳舞特性，而且更加入了一定的故事性，遊戲變得有趣得多。不過遊戲相信應該到此為止吧！否則便會令玩家有厭倦的感覺。

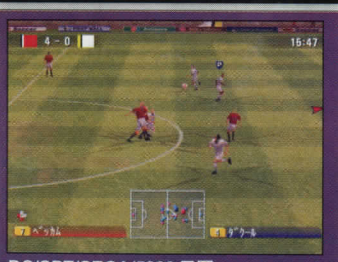
8

### 春日恭介

遊戲本身的概念相當簡單，不過在製作人一番努力後，出來的效果相當討好。另外今作新追加的新元素亦相當有看頭，而系統亦看得出是經過悉心強化，遊戲不再單靠難度來考驗玩官，而是真正要對節拍及音樂感的考驗，當然指令的輸入也是個難關呢。至於DC及PS2版本的出入不大，不知大家會聯想到什麼呢？

9

## J-LEAGUE SPECTACLE SOCCER



DC/SPT/SEGA/5800 日圓

(c) Smilebit Corporation/SEGA CORPORATION, 2001

### AINHO

又一款SEGA的足球遊戲，這次並非育成球會而是對戰形式進行，可是一見到遊戲畫面已叫人望而卻步，質素與VIRTUA STRIKE系列相比完全大打折扣，加上動作又遲鈍、又生硬，球員的球衣不夠迫真細緻，其中使人捧腹大笑的是速度調整，竟然最快與最慢有這麼大之分。雖然缺點多多，但仍有其固中優點，好像是收錄了各地全數的聯賽隊，球員資料全以今季來實行，而且遊戲更對應球會特大號，可利用球會資料在本作中遊玩。只售二百多元的本作，買得與否則真是見仁見智了。



4

### Sugi

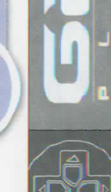
啥來的？打著可與《創造球會2》連攜的賣點，這遊戲原本亦算是期待之作。不過在玩過後，有多大期望的就帶來了多大失望。畫面只屬SS級數不在話下，操控性又不佳，球員動作與其說生硬，倒不如說奇怪。球的質量亦設定得不好，旁述方面若有玩開球會，基本上可以背出來。如此沒有誠意之作，真不敢相信是出自SEGA之手。或者如沒有《WE》，本作的評價會較高吧。

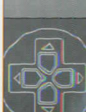
2

### 寒武紀

遊戲和許多其他創作性的範疇一樣，許多時候由於個人喜好的不同，對於同一款遊戲，不同人都會有不同的評價。但足球遊戲是少有其中一種免疫於此種個人喜好的遊戲類別。一款足球遊戲最重要的是要反映現實球賽中的策略性和機動性，再者便是球員的動作是否自然合理，其次便是畫面各部份的臨場感、旁述等。由此，我們大體可以為一款足球遊戲作出中肯的評估。綜合以上所言，筆者敢大膽肯定，這是一款完全不值一玩的足球遊戲。

2





# 專題 日本版XBOX發售特集

Xbox於2月22日正式在日本發售。去年11月Xbox在美國推出時，本誌已經為大家詳細介紹過有關Xbox主機的各個方面，由主機外觀到內部硬件解剖，我們都已作出過詳細和深入的分析。而藉著今次Xbox在日本推出的機會，我們除了會為大家進一步介紹微軟的主機戰略之外，更會為大家介紹Xbox例如網絡功能等各方面的知識。

TEXT：寒武紀

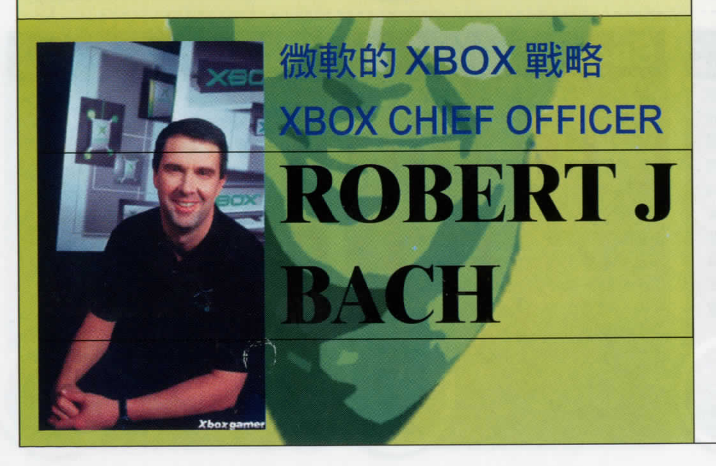



## spec

| | |
|---|---|
| CPU | Intel製Pentium III 733MHz |
| 圖像處理器 | nVIDIA製XGPU 233MHz |
| 記憶體 | 64MB (由中央處理器及圖像處理器共用) |
| 硬碟 | 8GB |
| 聲效 | 256聲道／支援杜比數碼5.1ch制式 |
| DVD-VIDEO | 需另購專用控製器 |
| 網絡機能 | 標準裝備10／100Mbps Ethernet |
| 最大解像度 | 1,920x1,080 |
| 售價 | 34,800日圓 (約2000港元) |

## PART I INTERVIEW

業界普遍認為，微軟Xbox在打進日本市場的過程中將會面對極大的障礙。事實上，史上沒有任何一部日本國外的遊戲主機能夠成功在日本建立勢力，為什麼Xbox會是例外呢？Xbox發售在即，微軟的多位高層人士自然成為了各傳媒的追訪對像，而微軟Xbox Chief Officer Robert J Bach以及日本方面的代表大浦博久最近便先後接受了傳媒的訪問，並談及他們對微軟Xbox戰略的理解。




### 微軟的XBOX戰略
### XBOX CHIEF OFFICER
### ROBERT J BACH

—— 你對於電視遊戲產業有怎樣的理解？

BACH：只Xbox計劃公佈以來，經常有人問我，微軟為什麼會走進電視遊戲界。而我的答案是，綜觀最近幾年，電子娛樂產業進入了革命性的數碼化時代，而電視遊戲作為一門互動娛樂，其可能性亦大幅擴展，而微軟過去在IT產業裡累積了豐富的經驗，我們確信我們必定能夠在這個富革命性意義的工業裡獲得很大的發展。

**「XBOX推出之今已售出150萬部，與任天堂的GC並駕齊驅，這的確是一個很大的成果」**

—— 你對於Xbox在美國發售後的反應有什麼感覺？

BACH：Xbox是微軟開發的第一部遊戲主機，但去年11月推出以來，至今已售出了150萬部，與同期在美國推出的GC並駕齊驅，對於我們而言，這的確是一個很大的成果，我亦感到非常鼓舞。

—— 你們有沒有具體的Xbox發展戰略？

BACH：微軟的遊戲戰略有四個支柱。第一，亦是最重要的，便是提供出色的遊戲作品。我們屬下的開發部們自然要製作更多出色的作品，但作為微軟的合作伙伴的各大遊戲軟件商致力為Xbox開發遊戲亦是非常重要的，特別是在遊戲製作人材聚集的日本，對我們尤其重要。另外，由於北美、日本和歐洲等不同的市場的玩家均有不同的口味，我們亦會分別發展各個地區的遊戲業務。與Xbox在日本同日發售的Xbox遊戲作品一共有12款，而3月結束前Xbox的遊戲總數更會增加至20款，數目與GC在日本發售時的3款遊戲作品以至PS2的10款同日發售作品相比，遊戲的種類更加充實，而且現時Xbox主機的預約情況亦非常理想。

**過去微軟給人的都是像Windows以及Office等PC用軟件的形像，但今次我們則希望讓大眾認識作為互動娛樂設備的新品牌Xbox**

而第二支柱是與其他關連企業所建立的「伙伴關係」，要建立一個無論是從事與遊戲製作以至銷售網等有關的企業全體都能夠受惠的





營運系統，確實需要一段頗長的時間，但我們看到現時的初步成果都是非常成功的。

餘下兩項Xbox戰略的支柱便是「創新」及「品牌」。Xbox主機最特別的地方是其內置硬碟以及寬頻接駁環境的設計，兩者同時是Xbox的未來網絡戰略的發展基礎。另外，Xbox備有的5.1ch聲效系統等等Xbox的設計在技術層面上都是全新的嘗試。另一方面，過去微軟給人的都是像Windows或Office等PC用軟件的形像，但今次我們則希望將Xbox這款互動娛樂設備新品牌讓大眾認識。

## 日本微軟Xbox事業部部長

# 大浦博久




**遊戲製作是一種創作工作，假如製作人對主機本身沒有一種「愛」的感覺的話，他便很難製作出出色的遊戲作品。**

——許多人認為Xbox的勝算在於微軟擁有充足的資金，你認同這種講法嗎？

大浦：我不認為給遊戲廠商大筆的金錢要求他們為Xbox開發遊戲便能夠真的製作出出色的遊戲作品。遊戲製作是一種創作工作，假如製作人對那部主機本身沒有一種「愛」的感覺的話，他便很難製作出出色的遊戲作品。舉例而言，一位遊戲製作人在看過Xbox的主機性能之後，假如他都認同Xbox是現時機能最強並且最優秀的主機的話，他便更能夠盡更大的努力製出山更出色的作品。不過，事實上，與開發商進行交涉確實需要頗長的時間，在過程中我們需要為開發商解消他們的各種疑慮和不滿，並建立一個互相理解和信賴的關係，然後才進一步研究哪一些遊戲作品適合在Xbox上推出。

**足夠的資金將容許我們作出一個更長遠的業務發展計劃，或者說，我們可以一直繼續我們的遊戲事業，直至我們獲得勝利為止**

我們並不會用金錢去購買遊戲作品。假如真的要問微軟擁有的強大資金力的真正優勢在於什麼的話，那便是因為我們並非將電視遊戲視為一項短期業務，足夠的資金將容許我們作出一個更長遠的業務發展計劃，或者說，我們可以一直繼續我們的遊戲事業，直至我們獲得勝利為止。

假如我們回顧過去微軟所發展的各種業務，你亦會發現，即使是Windows系統這種最成功的軟件產品，在它發展至3.0版本之前，亦只是一件劣質產品，但藉著不斷的改進，相同的產品慢慢便得到很大的改進，最後成為了市場上最出色的產品。所以，我認為我們所擁有的資金並非是用來「購買遊戲」，而是作為一個長期業務的發展資金。

**正因為我們有足夠的資金，我們更可以計劃一個更長遠的業務發展計劃，或者說，我們可以一直繼續我們的遊戲市業，直至我們獲得勝利為止。**

——為什麼要求玩家另外購買DVD控制器？

大浦：將DVD控制器定為周備裝置可能會令部份玩家感到不滿，但我們從一開始已將Xbox定位為一部遊戲主機，並以此作為最根本的銷售策略，而要求希望使用Xbox的DVD播放功能的玩家另購控制器正是貫徹此方針的其中一個方案。不過，即使如此，Xbox主機售價只是34,800日圓，即使加上DVD控制器3,800日圓的售價，總售價比「Q」更加便宜(笑)，所以我絕對推薦那此希望使用DVD機能的玩家同時購入控制器。

——很多玩家都期望在Xbox上能夠有更多原創作品推出，你們有什麼計劃？

大浦：當然，由微軟自己所開發的遊戲作品將全部均是原創作品，但假如考慮的是第三開發商的話，在Xbox推出初期，她們可能的確趕不上推出更多原創作品。不過在某意義之下，《Dead or Alive 3》已經是一款原創遊戲；而世嘉的「JSRF」與上一集DC版相比幾乎可以說是完全不同的作品；而Capcom的《幻魔鬼武者》亦與原作又很多不同的地方。不過，假如要說真正的第三廠商原創遊戲，還需要一段時間，Namco已經宣佈會為Xbox推出全新作品，Koei的《紅之海》亦是新的作品，我相信今後仍會不斷有更多新作品公佈。

**即使是Windows系統這種最成功的軟件產品，在它發展至3.0版本之前，亦只是一件劣質產品。**

——能否預測一年之後的Xbox會是怎樣的一部主機呢？

大浦：我想一年之後，到現時為止仍未清楚其用途的硬碟將會確確實實被遊戲創作人所採用，另外，Xbox的5.1ch聲效機能亦會成為每一款遊戲必然使用的效果，甚至可以說，沒有5.1ch效果的遊戲已不再是遊戲了(笑)。另外，一年之後，我們的其中一個重要目標——Xbox的網絡遊戲計劃亦將會變得更加清淅。一年後，今天我們認為許多有關電視遊戲的「常識」亦將會出現變化，Xbox的優點將會在一年之後變得更加鮮明和清楚。

**網絡遊戲是今後擴大遊戲市場的唯一起爆劑，而在這個市場裡，微軟擁有許多其他公司沒有的豐富技術**

——你們認為什麼是Xbox的最大優勢？

大浦：網絡遊戲是今後擴大遊戲市場的唯一起爆劑，而在這個市場裡，微軟擁有許多其他公司沒有的豐富技術。例如，在一些網絡遊戲系統中，決定誰與誰進行對戰的「Matching」系統只能讓玩家選擇特定的對手，但假如在Xbox上利用微軟獨有的「Passport」技術，每一位玩家都會擁有一份個人履歷，例如「大浦先生最擅長動作遊戲。」這樣的描述等。透過分析這些履歷，我們便能夠構建一個能夠將實力相若的玩家連線進行對戰的「Matching」系統。除此之外，我們預定亦會將Windows XP內置的即時訊息系統軟件「Messenger」加進Xbox裡。



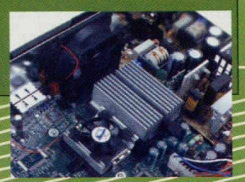




# PART II

# XBOX主機性能徹底檢證

**作為最後一部登場的次世代遊戲主機，Xbox 的機能毫無疑問是眾多部主機之中最強的，但對於這部主機在設計上的優劣，不同人卻有不同的見解，有人說Xbox體積過大，又有人說Xbox與一部個人電腦太過相似，更有人說 Xbox 的機能根本沒有想像中般強大。下文我們除了會為大家介紹 Xbox 主機的各種性能之餘，更與大家討論一下這些有關 Xbox 的爭論。**

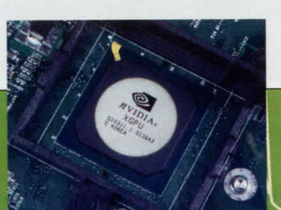


## 檢證 1

## 「Xbox 的圖像處理機能真的超過 PS2 兩倍?」

### 與 GEFORCE 3 同級之畫面處理機能

要衡量一部遊戲主機在設計上的優與劣，其中一個決定性因素自然是其 3D 圖像處理機能，至少這是今天電視遊戲世界裡的標準。現時絕大部份的電視遊戲作品均需要使用3D多邊形圖像，而一部主機亦每每需要將其90%的資源花在優化遊戲畫面以及塑造越來越變得複雜的遊戲世界。因此，微軟亦很自然地轉向現時擁有最尖端圖像處理硬件技術的廠商 nVidia 尋求協助。



◆ Xbox內的圖像處理器XGPU的圖像處理能力介乎於 P C 用圖像處理晶片 Geforce3 及 Geforce 4 之間

微軟與nVidia共同開發的 Xbox 圖像處理器 XGPU (Xbox Graphic Processing Unit)，其圖像處理能力介乎現時屬於最高級別的 PC 用圖像處理器 Geforce3 以及 Geforce 4 之間。XGPU 內擁有一系列的圖像處理特化機能，但其中最值得注意的，是兩種名為 Programmable Pixel Shader以及Programmable Vertex Shader的圖像處理新技術。

所謂Programmable Vertex Shader，其實是一個專責對構成3D圖像的基本多邊形頂點 (vertex) 進行幾何運算的處理器。在實際的遊戲中，Programmable Vertex Shader負責控制畫面上角色的各種動態效果的機何運算工作。Programmable Vertex Shader 的特別之處，是其容許製作人員能夠在沒有消耗中央處理器資源的前題下，自行編輯所需的效果程式，並製作出各種各樣複雜但獨特的3D動態效果，例如物體的拉縮、毛髮在風中的飄動、水面的波紋、人物角色的活動、表情變化等複雜的動態效果。

### 實現與荷李活電腦特技同級的畫面效果

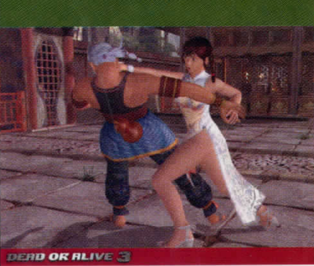
當Programmable Vertex Shader完成多邊型頂點資料的運算工作後，有關的資料便會傳送到 XGPU 內另一組處理器——Programmable Pixel Shader。Programmable Pixel Shader的職責是控制畫面上的每一個點 (即「像素」) 的外觀和形態，例如顏色、光源反射、紋理凹凸效果等。而且，由於處理過程是以畫面上的每一點作為單位，所生成的3D圖像將會更加細緻和真實。與 Programmable Vertex Shader 一樣，由於 Programmable Pixel Shader 容許製作人加入自行編輯的效果程式，開發人員將能按遊戲的需要製作出各種個性化的圖像效果。

Programmable Vertex Shader 與 Programmable Pixel Shader 這兩種新機的出現，令在Xbox上實現今天荷李活電影中的電腦特技效果成為可能。




◆ 在與 Xbox 同日發售的《老鼠 Mix》中，你可以看到極具質感的毛效果

◆ 在《Project Gotham》中，遊戲賽道周圍的景物均有非常真實的表現




◆ 人物是遊戲中最難以表達的角色之一，玩者可以看一看 Xbox 的《Dead or Alive 3》中是否有最真實生動的人物表現?

### 功能強大的 DIRECT X

Xbox的圖像處理機能並不單只建基於尖端的硬件技術，更重要的是，這些硬件設備均連接於由微軟所提供的多媒體程式庫 DirectX 8.0。DirectX 由第一版推出之今已有 7 年的時間，其間所包含的3D圖像程式庫亦不斷發展和進化。利用DirectX，開發人員將能更容易地發揮Xbox的全部圖像處理性能。與 PC 用圖像處理卡 GeForce3 一樣， XGPU 支援所有在 DirectX 8.0 內定義的圖像處理指令。

### 與 PS2 在設計哲學上的不同

與Xbox相比，PS2內的圖像處理器Graphics Synthesizer (GS) 除了在單純的運算效能上較遜色之外，其所提供的3D特別功能亦遠較Xbox、甚至 Gamecube 為少。GS 的強處在於其提供 16 組能夠並行運作的像素處理管道 (在 Xbox 上只有 4 組)，換這之， GS 的優點在於其並行運算效能，已非特別功能，這亦是為什麼PS2是一部難於開發的遊戲主機，因為假如開發人員希望製作某種特別效果，便必需要由頭到尾將所需的程序分配到各組處理器上。

另一個PS2的弱點是其只有4MB的圖像資料記憶體，這大大限制了開發人員為3D圖像製作所需紋理圖像時可達至的精細程度。在Xbox上，開發人員則可以根據需要將總容量為64MB的記憶體分配特定的比例作為紋理資料儲存之用，使製作過程更具彈性。最後，由於XGPU支援6比 1 的紋理壓縮機能，在 Xbox 上將能夠實現非常精細的 3D 圖像效果。

正因為 Xbox 與 PS2 兩部主機在設計上採取了如此不同的哲學，要衡量 Xbox 的圖像處理機能是否 PS2 的兩倍幾乎可以說是沒有可能，但假如我們考慮到 XGPU 的基本效能、加上我們剛才所介紹的 Programmable Vertex Shader 及 Programmable Pixel Shader 給予開發人員的自由度、以及其容易的開發環境， Xbox 的推出可以說是遊戲主機史上的一個里程碑。





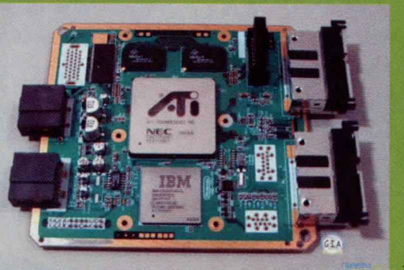


# 檢證 2 「XBOX只是一部普通的PC？」

Xbox 所採用的硬件技術無疑很大程度均是建基於現存的 PC 技術，甚至可以這樣形容，Xbox 是一部封閉形並且只能使用遊戲軟件的個人電腦。有人因此而批評微軟其實並沒有參入遊戲市場的誠意，更有人認為 Xbox 的效能根本無法擺脫一部由頭至尾均是度身訂做的 PS2 遊戲主機。

但我們必需認識到，借助 PC技術開發遊戲主機確實有很多的優點，甚至有人認為，微軟所採取的主機設計策略將會成為遊戲主機生廠商未來開發其新產品時的借鏡。原因是至今為止，遊戲主機所採用的每一件組件幾乎都是經過特別的開發過程，並採用了獨自的規格，要為這些遊戲主機開發遊戲，開發商便必需投入龐大的資金，購買各種同樣經過特別製造的開發工具。

與之相反，由於 PC 產業是一個完全開放的市場，廠商之間的競爭必然帶來規格的統一化以及技術的穩定發展及進化，並解決了過去一直在遊戲機市場上出現的斷層效應。遊戲開發人員亦可以運用過去累積下來的大量資源進行遊戲開發，大大減低遊戲開發的難度以至所需的投資成本。



◆ 和Xbox一樣，GC所採用的中央處理器以及圖像處理器均是借助當前的 PC 技術開發而成

事實上，採用與PC技術近親的組件將可能成為未來主機技術的發展趨勢。正如任天堂GC採用基於IBM PowerPC 技術的中央處理器 Gekko 以及由現時 nVidia 的最大競爭對手ATI所開發的圖像處理器 Flipper 一樣。

## CHECK IT OUT !!!

### XBOX 與其他主要主機機身大小比較

Xbox 主機的體積是現時眾多部次世代遊戲主機之中最大的一部，其重量甚至差不多是 DC 的 3 倍。根據微軟方面的解釋，這是因為 Xbox 內的中央處理器及圖像處理晶片在運行過程中將會產生大量的熱力，而 Xbox 內置硬碟的設計則要求一個極佳的通風效果，而增加主機內的空間正是降低主機內部溫度的方法之一。不過，無論如何，我們更加重視的還是 Xbox 的機能是否能夠與它的體積成正比，成為最強的次世代遊戲主機。

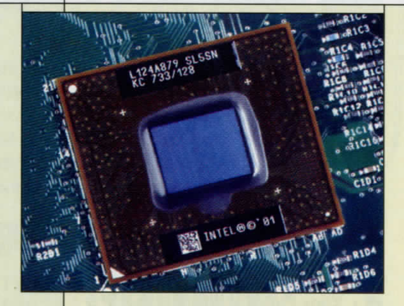
◆與現時其他遊戲主機相比之下，Xbox 主機的「巨大程度」一目了然

# 檢證 3 「中央處理器今天已發展到 Pentium 4 2.2GHz，XBOX 的 Pentium III 733MHz 是否太落後?」

Xbox 的中央處理器採用由 Intel 專門製造，一種只有 128KB 二級緩存的Pentium III 733MHz處理器，考慮到今天 PC 用的中央處理器效能已達 Pentium 4 2.2 GHz，即使與較低檔的 Celeron 1.3GHz 比較，Xbox 主機的中央處理器選擇顯得頗為落後（參考下表），而且，以一部遊戲主機的平均壽命為4至5年計算，Xbox 的機能是否能夠在未來繼續保持其魅力呢?

Xbox與PC如此相似，很容易令人亦會將其效能與現時的 PC 相比，但Xbox與PC之間在其用途及功能上有著極大的分別，作為一部遊戲專用主機，Xbox自然沒有在一部多用途PC上可能出現的千百萬種潛在問題 (例如，由於 PC 是一種開放硬件架構，中央處理器需要處理許多千變萬化的軟硬件規格的兼容性問題)。與之相反，Xbox 的主要用途只有一個: 生成擁有最佳畫質的3D遊戲畫面 (Xbox上基於Windows 2000系統開發的運作系統的檔案大小只有約500KB，由此可知，Xbox 是一部多麼「單純」的主機)，而這項工作已經交由功能極為常強大的圖像處理器 XGPU 所負責。

在 PC 上，中央處理器是一個必然存在的組件，但在 Xbox 上，假如一位遊戲製作人想的話，他甚至可以不需要尋求中央處理器的幫助便可以完成一款遊戲作品。現時 Xbox 中央處理器的主要功能在於統合主機內的各個部份，例如硬碟、圖像處理器等之間的通信、以及遊戲人工知能的運算工作等。從這個角度看，Pentium III 處理器已足以 Xbox 之需要。



◆ 雖然現時Intel的處理器已發展至 Pentium 4 2.2GHz，但由於中央處理器在 Xbox 的角色亦成為次要，所以微軟沒有採用速度更快的處理器

◆ 參考：XBOX 與流行高級 PC 硬件配置比較

| | XBOX | 高級PC硬件配置 |
|---|---|---|
| 中央處理器 | Pentium III 733Mhz | Pentium 4 2.2 GHz或Athlon XP 2000+ |
| 主機板 | 集成圖像、音效及網絡功能之整合形nForce主板，主系統及圖像處理共用64MB DDR SDRAM | Intel 850或VIA KT 266A |
| 記憶體 | | 256MB RDRAM或256MB DDR SDRAM |
| 圖像處理器 | | Geforce 3 Ti 500 64MB DDR或RADEON 8500 54MB DDR |
| 硬碟 | 10GB, 5400RPM | 120GB,7200 RPM |
| DVD-ROM | 5x | 16x |







CHECK IT OUT !!!

# 美日版 XBOX 手掣之異同

日版Xbox手掣與美版最大的分別，自然是其尺吋因為配合亞洲人較小的手部而設計得較小。不過兩者在重量上的分別則不算很大，但與PS2的Dual Shock 2相比，Xbox的手掣明顯較重。除了體積較小之外，日版Xbox手掣上部份按鈕位置亦作出了改動。例如在美版手掣中位於中間下方的Start及Back按鈕，在日版手掣中即被設置於左方；而右上方的黑白按鈕則被配置於右下方。除此之外，其他例如十字方向鍵、Analog Stick等的形狀在美日兩個版本亦有一定的分別，詳細請參考附圖。

## 左ANALOG STICK‧左STICK按鈕

與PS2的Dual Shock 2一樣，Xbox的手掣備有兩支Analog Stick，而每支Analog Stick亦同時是一個按鈕。假如包括這兩個按鈕在內的話，Xbox手掣一共有10個按鈕。而其中右方的六個按鈕以及位於下手掣底部的R-Trigger及L-Trigger均為對應256階段的Analog制式。

◆日版XBOX手掣

## R-TRIGGER L-TRIGGER

Xbox的R-Trigger及L-Trigger是由DC手掣發展而來，不過DC的R-Trigger及L-Trigger是手掣中最容易損壞的部份。與DC相比，Xbox的Trigger在韌度上較柔，在深度上較淺，可以說是DC手掣的進化版。

## A‧B‧X‧Y按鈕

Xbox手掣的A/B/X/Y按鈕外觀上與DC的頗為相似，只是在顏色上相異，按下時的手感亦與一般的按鈕沒有太大分別，但此四個按鈕均為可感應不同「力度」的Analog制式按鈕。

## BACK按鈕‧START按鈕

美版手掣的BACK按鈕及START按鈕位於手掣的中間部份，但日版手掣將兩個按鈕設置於左方，用者可以使用母指控制這兩個按鈕。

## 黑按鈕‧白按鈕

美版手掣的黑白按鈕設置於手掣的右上方，但日版則設置於正相對的右下方，位置接近於右手母指的第一個關節位附近，因此同時按下這兩個按鈕時變得更加容易和更富直觀性。

## 十字方向鈕

與美版手掣相比，日版手掣的十字方向鈕凹凸感較低，感覺上就像一個大按鈕一樣，而且鍵上刻上了一個清楚的十字形狀，按著的感覺與世嘉Saturn手掣相似。

## 右ANALOG STICK‧右STICK按鈕

美版的右Analog Stick呈圓拱形，而日版的左右Analog Stick形狀則完全相同。不過，由於此Analog Stick沒有刻上導位，向上推動時顯得有點困難。



◆美版XBOX手掣

# 檢證4 「XBOX的聲效機能有什麼革命性的地方?」

## 杜比數碼5.1ch

nVidia除了為Xbox提供採用了尖端技術的圖像處理晶片之外，同時亦開發了一顆兼顧聲效、網絡及其他整合機能的多媒體晶片「Media and Communications Processor X」(MCPX)。

MCPX內的APU (Audio Processor Unit) 負責所有Xbox的聲效機能。Xbox支援最多256個立體聲道或64個3D音頻。所謂3D音頻，並不是指一般的模擬環迴立體聲，而是能夠在遊戲過程中進行實時合成的「杜比數碼5.1ch」音響效果，例如回音、環境音、反射音等。「杜比數碼5.1ch」是現時標準的家庭影院音響制式，在遊戲中使用5.1ch音源，你將能在遊戲中感受到極富臨場感的環境效果。例如在賽車遊戲《Project Gotham》中，你可以感受到敵方跑車引擊聲音從後方高速駛過時的聲音移動效果；在3D第一身射擊遊戲《Halo》中，你又可以聽到位於後方的敵人的腳步聲及槍聲；在戰機模擬遊戲《Air Force Delta II》中，你則可以感受到敵方戰機從後方高速飛過時引擎聲音的震撼感。

## 杜比數碼5.1ch所需的額外裝備

不過，要注意的是，要使用Xbox的5.1ch機能，你還需要另外購買對應「杜比數碼5.1ch」解碼機能的擴音組合，現時Pioneer、Sony等主要家電廠商均有推出有關的產品(見圖)。另外，由於Xbox沒有配備5.1音效輸出，你亦需要購買一個備有光數碼音效輸出的「擴張AV PACK」或「Component AV Pack」(見下圖)。當然，配備了一切所需的5.1ch裝備之後，在觀看DVD電影的時候你亦同樣可以享受到電影院的音響效果。

Xbox是第一部採用3D音效的遊戲主機，Xbox內的聲效處理器技術甚至令一些硬件開發商打算推出類似的PC用PCI聲效卡。雖然今天未必每個家庭都擁有家庭影院裝備，但音效所能帶來的豐富臨場感將會為遊戲開拓一個全新的領域，亦是未來一個可見的發展方向。



◆要享受Xbox的5.1ch聲效，便需要購買備有光數碼音頻輸出的「擴張AV PACK」或「Component AV PACK」

# 檢證5 檢證5:「即時可用的Xbox網絡服務?」

網絡遊戲是微軟對整過Xbox主機計劃中期望最高的一個部份。Xbox的網絡機能同樣由剛才介紹過的多媒體晶片「Media and Communications Processor Xbox」所控制，MCPX能夠以10/100Mbits/s的速度處理網絡數據，而Xbox備有對應10/100Base-TX的Ethernet插口。

◆ Xbox的標準裝備之一：10/100BASE-TX ETHERNET插口

## 聯機遊戲

除了真正經有互聯網進行網絡遊戲之外，你亦可以選擇直接利用「Xbox System Link Cable」連接兩部甚至更多的Xbox主機進行聯機連線遊戲。「Xbox System Link Cable」與現時市面上出售供一般PC用的接駁線相似，假如你需要將超過兩部的Xbox主機連接，可另外購買市面上的標準Ethernet集線器。現時已推出支援System Link的遊戲作品包括《Nascar Heat 2002》、《Tony Hawk 2x》以及《Halo》等。利用前述方法所建立的局域網絡 (Local Area Network)，最多可以讓16人同時進行遊戲 (使用四部Xbox建設網絡，而每部Xbox再使用四分割畫面多人遊戲模式)。

◆ Xbox部份支援網絡遊戲的遊戲名單

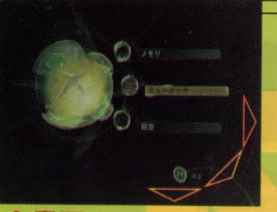
《Nascar Heat 2002》(美版遊戲)
《Tony Hawk 2x》(美版遊戲)
《Halo》(美版遊戲)
NEVERLAND SAGA
真‧女神轉生 ONLINE (暫名)
世嘉 GT2002 ONLINE (暫名)
PHANTASY STAR ONLINE (暫名)





CHECK IT OUT !!!

# XBOX 開機畫面構成解說



## 主畫面

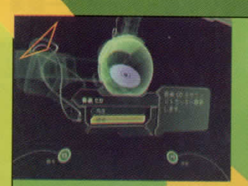
Xbox 的主選擇畫面內包括「記憶資料」、「音樂」以及「設定」三個選項。



(3) 設定：「內置時鐘」、「介面語言」以及首次在遊戲機上出現的「家長管制」等功能設定均是這個選項裡進行。以下我們會作有更詳細的介紹。



(1) 記憶資料 (メモリ)：負責有關遊戲資料的拷貝、複製等工作。你亦可以在此選項內將遊戲資料抄錄至 Xbox 專用的記憶卡內，你更可以為記憶卡添上名字。



(2) 音樂 (ミュージック)：你可以在此選項內將你喜歡的 CD 音樂複製至硬碟內，以便日後隨時播放。當然，由於複製過程全部以數碼化處理，複製出來的音樂檔案仍然可以保留原 CD 音樂裡的音質。

## ◆設定

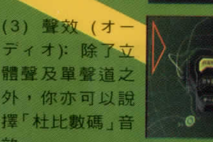
「設定」選項內又分為「時鐘」、「語言」、「聲效」、「影像」、「自動關機」以及「家長管制」六個選項。



(1) 時鐘 (時計)：日期設定畫面。



(2) 語言 (言語)：介面語言畫面。



(3) 聲效 (オーディオ)：除了立體聲及單聲道之外，你亦可以說擇「杜比數碼」音效。



(4) 影像 (ビデオ)：影像輸出的畫面比率設定。



(5) 自動關機 (自動オフ)：沒有任何操作活動，六小時後 Xbox 的電源便會自動關閉



(6) 家長管制 (保護者による制限)：這亦是首次在遊戲主機上出現的新功能，Xbox的遊戲分為 M (Mature)、T (Teen)、E (Everyone)、K-A (Kids and Adults)、EC (Early Childhood) 五個類別，設定了有關的限制設定之後，Xbox主機便只能夠運行特定類別的遊戲內容。

## ◆記憶資料 (メモリ)

記憶資料選擇分為「硬碟」及「記憶卡」兩個選項。



(1) 硬碟 (ハードディスク)：選擇「硬碟」選項，可以查看硬碟內遊戲紀錄資料內容。與 PS 一樣，Xbox 的遊戲資料以「Block」作為容量單位。



(2) 記憶卡 (メモリユニット)：選擇「記憶卡」選項，可以查看外置記憶卡的遊戲紀錄資料內容，操作方法與處理硬碟資料的過程相同。

## ◆音樂 (ミュージック)

「音樂」選項內又分為「播放」及「錄音」兩個選項。



(1) 播放 (再生)：「音樂」選項內的基本功能自然是播放 CD 音樂。



(2) 錄音：正如在 PC 上可以將 CD 音源轉錄為 MP3 或 WMA 格式並儲存於硬碟一樣，Xbox的錄音功能亦可以將 CD 抄錄在內置的硬碟內，Xbox 作為微軟的產品，大概亦會採用微軟自己的 WMA格式。另外，你更可以輸入CD的以及裡面每一首曲目的名稱。



# 網絡遊戲

Xbox網絡遊戲的戲玉自然是經由寬頻網絡進行的網絡遊戲。要使用 Xbox 的遊戲網絡，你只需要利用網絡線連接 Xbox 的 Ethernet 插口及 ADSL Modem (或已連接至網絡的 Ethernet 集線器) 便可，而微軟亦宣佈會推出特別為 Xbox 而設計的 Modem。



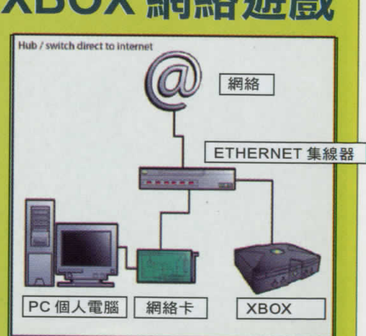
◆ 在去年的「東京遊戲展 2001 春」上微軟展出的Xbox用ADSL Modem。當然，用者亦可以使用自行選購的 ADSL Modem 作為 Xbox 的網絡工具

不過，雖然由微軟官方提供的寬頻網絡遊戲服務要待本年的稍後時間才會出現，但由於Xbox 的網絡環境與主機的其他部份一樣是建基於一般的 PC 架構而設計，一些 PC 網絡遊戲服務供應商很快便已成功開發出 Xbox 網絡遊戲系統所需的軟硬件技術。現時最多人使用的 Xbox 網絡遊戲網站 Gamespy Arcade (http://www.gamespy.com/tunnel_xbox.shtml) 所開發的「Gamespy Arcade Tunnel」軟件便是其中之一。不過，這種Xbox 網絡服務只能夠藉由 PC 作為中介才能使用，用家將 Xbox 接駁至PC並在PC上安裝所需的軟件之後，便可以經由互聯網在上述網站與網絡上的其他玩家進行 Xbox 網絡遊戲 (請參看右方的專欄介紹)。

CHECK IT OUT !!!

# 非官方 XBOX 遊戲網絡 讓你立即體驗 XBOX 網絡遊戲

現時，Xbox的用家要在自己的家裡設置一個可上網進行網絡遊戲的系統，便必需要將Xbox接駁至一般的PC上作為中間，但其中亦有許多種不同的接駁方式，不過，其中最簡單的方法是將 PC 上的網絡卡以及 Xbox連接至同一個接駁至互聯網的集線器 (見右圖)。




接駁好之後，用者便可以從 Gamespy Arcade 的網站上下載「Gamespy Arcade」以及特別為 Xbox 網絡遊戲系統而開發的軟件「Gamespy Aracde Tunnel」，「Gamespy Aracde Tunnel」讓你的網卡能夠辨認由 XBOX 所發送的資料封包。安裝軟件後並進行過設定及註冊程序之後，你便可以享用 Xbox 的網絡遊戲服務。

Xbox網絡遊戲是針對寬頻網絡為目標環境的，所以對於用家的網絡環境規格要求特別高，像《Halo》這些高速第一身射擊遊戲更是要求用家網絡有足夠的頻寬 (Bandwidth)，即使你使用的是頻寬達 512KB/s 下傳速度及 128Kb/s 上傳速度的 ADSL 網絡亦不能滿足遊戲資料正常傳送的需要，假如你希望享受順暢的網絡遊戲質素的話，250KB/s 的上傳網絡速度可能是一個最低的要求。當然，隨著日後更多質素更高的遊戲推出，網絡遊戲對於用家的網絡頻寬的要求可能進一步上昇。







# DEAD OR ALIVE 3

## 再來制服誘惑的日本版！

| XBOX | 2002年 2月22日 |
|---|---|
| Temco ● FIG | |
| 6800日圓● DVD-ROM | |
| 5 Blocks | |

TEXT:AINHO

Tecmo的格鬥名作系列《DEAD OF ALIVE 3》，憑著畫面質素倍數的提升，單是在美國就賣出越過40萬多套，成績相當驕人，評價也獲得一致甚高的水平，而距離美國版發售後的3個月，就是日本版的正式推出日。今次日本版最大的賣點，就是多位角色也加入新的服飾，當中更會保留前作8C服飾的要素，換言之角色最多有八款服飾可以替換，而保留那一款的服飾，則完全由收集意見所得來的最多票數來決定。至於早前日本方面所公佈幾位角色的新服飾，其實是美國版追加Disc中所收錄的隱藏服飾，只不過日本版最初就已經可以使用，另外值得一提是「3」對應了5.1杜比音效輸出，臨場感絕對倍增！

### KASUMI

KASUMI的新服飾絕對能令男性玩家垂延三尺的校服誘惑，是一款上衣為純白的長袖冬季水手裝校服，與前作的C6那套深藍色水手服的感覺截然不同，給人一種很清純的感覺，而從圖片可見裙子是比前作為長和摺紋為多。據負責角色設計的中倉氏表示，現今的高校女生的裙大多為短，而今次的改變是希望想將她給人一種古樸女生味的印象，不過由於前作那套水手服同樣十分受歡迎的關係，相信在今集中也會得以保留呢！



### HITOMI

除了HITOMI的白色空手道服外，其他所穿著的衣著也很有時尚品味，而今次的日本版新服飾是一套藍白色外套加紅色格仔短裙，再配上穿上深啡色絲襪，比起牛仔裝更為搶眼，使她顯得更有女性氣味，而她左腰還帶了一個小手袋，不知在對戰期間能否被對手打下來呢？





### AYANE

AYANE的追加服飾其實也在第一集中登場過，不同的地方只是校裙的款色很有現代風，屬於毛織質地，而上身就加穿了一件外套，至於髮式則與之前系列沒有太大的改變。

### BAYMAN

BAYMAN的追加服飾其實在第一集中也出現過，是一套黑色為主的潛水衣。藉著Xbox的描繪圖像處理能力下，其身上的裝備表現得非常細緻明確，尤其背後的潛望鏡最為特出。恕我直言，雖然穿上這套服裝在一些有水的場地戰鬥非常合適，但是在其他場地上就不得不覺有點怪呢？







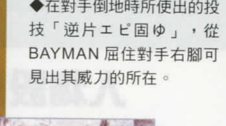
## TINA ARMSTRONG

TINA的衣著一向以大膽、性感、露出度為多，而這套在美國版中未被收錄的新服飾同樣不例外。這次新服飾的露出度比以往更高，只是穿上紅色比堅尼內衣，加披上一件薄薄短身白色外套，而腰身兩邊各掛上一支手槍及戴上了牛仔帽完全是西部牛仔風的味道，不少男性玩家一定被她的衣著及過激的勝利姿勢而迷倒呢！



# 新戰鬥畫面公開！





◆在對手倒地時所使出的投技「逆片エビ固ゆ」，從BAYMAN屈住對手右腳可見出其威力的所在。



◆BAYMAN的反技「Smash Upper」，顧名思義是將對手打至浮起後使出空中COMBO追擊的技倆來。

◆AYANE的新打擊技「虛空爪」是為中段判定的手刀，威力只屬於普通一種。



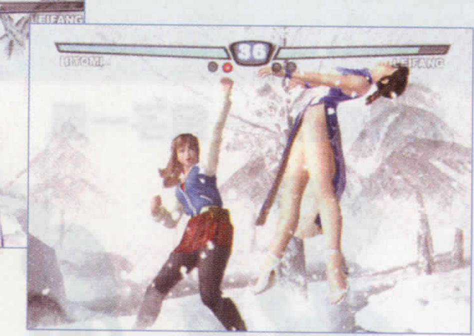
◆HITOMI的上段判定連續技「膝當變化蹴り」，多采多姿的踢腳令對手沒有還擊的機會。



◆TINA所使出的「首4の字固ゆ」在今集中變為下段投技。



◆HITOMI的投技「破碎」是首先捉住對方然後用膝蓋施下強烈的一擊。



◆按十字的前斜下二次加拳擊所使出的打擊技「天路」，能將對手浮起，這時就是使出空中COMBO追擊的好機會。



◆TINA的通常投技「Death Valley bomb」是將對手抱在肩上然後以頭落地打下地面。



◆TINA的新Hold技「Strangle hold」，其屬性為下段判定的攻擊來。

◆TINA使出反擊技「Jumping kneepan」後，就是作出空中COMBO的好時候。

## 新服飾同樣對應過場播片！

在故事模式中版數與版數之間所插入的過場片段，與上集一樣當中也可看到角色服飾的轉變，以下就公開了以新服飾姿態登場的KASUMI和AYANE在森林中相遇的一幕。KASUMI為找尋恢復了記憶的哥哥HAYATE而經過這裡，可是途中卻遇上了AYANE。大家都知道兩人是兄妹的關係，但AYANE卻視KASUMI為競敵，兩人的因緣結恨就要在這裡分出勝負？

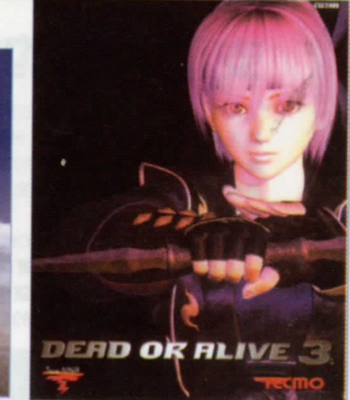


## Opening Movie

## Ending Movie



◆HITOMI的另一款新服飾





◆日本版「DOA3」是以AYANE做遊戲的封面！



| XBOX | 2002年 |
| --- | --- |
| ATLUS ● RPG | |
| 價格未定● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定● 對應 NETWORK | |

# 真·女神転生 NINE

《真．女神轉生》系列的最新作將於XBOX上登場！這套以神和惡魔為主題的長壽RPG遊戲系列，其基本系統如惡魔交涉、惡魔合體等要素在今集仍然健在，而且透過XBOX的網路機能，大家還能和其他玩者一起在《女神》的世界內共同作戰！當然，遊戲本身仍然是一套單人用的RPG，即使不上網，也一樣可以享受到《真．女神轉生 NINE》的樂趣。



## 《女神》系列進入ONLINE世界

### STORY

新世紀，地面世界由於核子戰已經被完全破壞，倖存下來的人類，只有改為在地下都市內生活。新世界的指導者們由於懷念過去世界的繁榮，於是創造了一個以1990年代為背景的電腦虛擬空間，在虛擬空間中生活，是這個世界的人們之娛樂方法。

主角（玩者），是在東京出生的。

202X 年，一個以新宿、涉谷和池袋為本的電腦空間中，電腦程式出現了BUG。這些BUG以惡魔的外型出現，並開始襲擊虛擬空間的使用者，引發出許多問題和意外。而在某天，一件意外終於降臨在主角身上……

### 人物設計——梅津泰臣

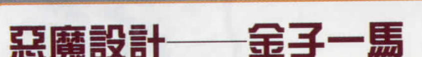


**美惠子**
主角的母親，是她獨力將主角和女兒撫養成人

**原木**
主角的好朋友，性格熱血而且自尊心很重

**惠美**
主角的妹妹，集家中的寵愛在一身

### 惡魔設計——金子一馬





**哈多荷**
埃及神話的女神之一，在《PERSONA》系列中也有登場

**摩洛古**
在《真．女神II》中是神殿的頭目，在今集他會是……

**須玉**
屬於地靈的一種，擁有抵抗魔法攻擊的特性

## 支配人心的方陣（MATRIX）

「LAW」和「CHAOS」的對立概念是《女神》系列一直以來的主題。性格為LAW的人和惡魔崇尚「秩序」，他們相信以主從關係和階級制度來支配世界才是正義。相反，性格為CHAOS的則認為「混沌」才是正義，即使自己的行動對世界帶來麻煩，能夠自由自在地生存才是最重要。兩方面的正義都有他們的道理，根本無法下定論說誰是誰非。

而在今集除了「LAW」和「CHAOS」的概念外，還加入了「LIGHT」（善行）和「DARK」（惡行）的概念。隨著玩者的行動，玩者的性格也會在由這兩種概念組成的九格方陣中變化。你會希望保持秩序？還是助長混沌？你的行為是善良的還是邪惡的？玩者可以根據自己的意志去找出各自的路和結局……

**LAW 秩序**
以大義和保衛社會的秩序為最優先，崇尚以主從關係和階段制度來支配世界，並認為這才是正義。

**LIGHT**
開放、公正

**NEUTRAL**
中庸之屬性

**DARK**
破壞性、邪惡

**CHAOS混沌**
認為情感應比理念優先，人要自由地生存，互相爭鬥、盡情地感到快樂和悲傷、並在無盡頭的輪迴中經歷生死，才是正確的道路。





# 在「現實世界」中的「電腦空間」內冒險之RPG

《真・女神轉生NINE》的故事舞台是202X的東京，玩者所飾演的主角是一名在地下都市內生活的青年，而玩者更會透過他的視點進入以1990年代為藍本的電腦空間中冒險。值得留意的是電腦空間內全部事物都是用3D多邊形來製作，不單是背景和建築物，就連人物角色和惡魔也全被立體化！這是《女神》系列的首次嘗試。

## 202X年的東京現實世界


◆和母親和妹妹談話的一幕

主角(玩者的分身)是在202X年東京內的地下都市中，和母親美惠子和妹妹惠美一起生活。留意現實世界的事物全是以2D手法來表達，以突出和電腦世界之分別。

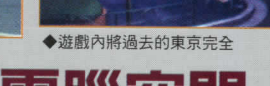
## 製作角色

主角在進入電腦世界之前，需要先創造出自己在電腦世界中的角色。除了名字、性別等基本資料外，玩者也可以設定頭髮、皮膚的顏色等。




◆在十字路口有人倒下了！難道是有意外發生？


◆遊戲內將過去的東京完全


◆主角以外的其他角色，也同樣有一隻惡魔尾隨在後


◆在店鋪內，玩者可以購入各式的裝備。這時裝店居然是防具屋？

## 以1990年為本的電腦空間

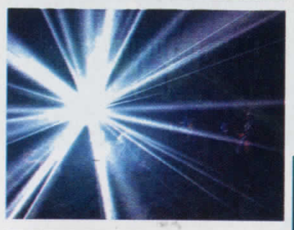
電腦空間內一切事物都是以3D多邊形所組成，因此和現實世界的風格完全不同。主角在進入了這個世界後，可以帶著一隻惡魔在東京內四處移動。一旦遇到敵人，便會立即進入戰鬥。

# 新系統「TACTICAL戰鬥」和「RTS戰鬥」

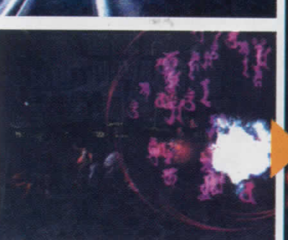
在《真・女神轉生NINE》中和過去系列作品最不同之處，相信是其戰鬥系統了。因為今集一口氣新增了兩個戰鬥系統──「TACTICAL戰鬥」和「RTS戰鬥」，令遊戲的節奏更快而且更具戰略性！

## 攻擊和魔法同時發動 TACTICAL戰鬥





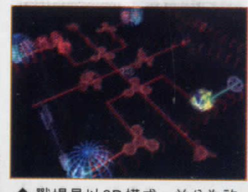
在電腦空間或者後述的「RTS」與敵人遭遇時，戰鬥便會立即開始。今集的戰鬥隊伍是由玩者和你的惡魔所組成，而戰鬥本身是會半自動地進行。雖然戰鬥採取了回合制，但敵我雙方不會輪流攻擊，兩面的攻擊是會同時進行的，攻勢一浪接一浪！可想而知今集的戰鬥會以極高的速度進行，瞬間的判定能力和戰鬥隊伍之構成將會是勝負之關鍵。




◆ 雙方的攻擊魔法同時發動！畫面上佈滿了魔法所造成的光芒

## 即時戰略遊戲之變種？ RTS戰鬥

在電腦空間的背後，其實隱藏了許多沒有任何裝飾，純粹由資料所構成的世界，它們被稱為RTS(REAL TIME STRATEGY)。這些世界是由許多「AREA」所組成，而「AREA」之間又會由類似線一樣的通道所連接，整個RTS空間都被視作戰場，玩者在裡面可以像玩戰棋一樣，於不同的AREA中派遣部隊，並命令他們移動。當部隊和敵人遇上時「TACTICAL戰鬥」便會隨即開始。由於一切都是即時的，因此隨時會有兩個戰鬥同時進行也不定。


◆ 戰場是以3D構成，並分為許多層，有如一個地下迷宮


◆ 在綠色線上的黃色符號，便是玩者的部隊可以停留的地方

◆ 調兵遣將得宜，玩者的部隊更可以夾攻敵人，出奇不爾！








# 稍為另類的射擊遊戲

一部新的遊戲機推出，所推出的遊戲一定會包羅萬有，當然，之中一定不會缺少的便是射擊遊戲，雖然不是同日推出，不過，《式神之城》便是在X-BOX之上首隻推出的射擊遊戲了。

XBOX 2002年 2月28日
MEDIA QUEST ● STG
5800日圓 ● DVD-ROM
記憶容量未定



## 神神怪怪加埋射擊元素會變成點？

由開始直至現在，推出過的射擊遊戲實在有很多，真是甚麼類型也有存在過，究竟有甚麼元素還沒有使用過呢？究竟甚麼元素才可以吸引到玩家呢？X-BOX首隻射擊遊戲《式神之城》便採用了「式神」這種充滿神秘色彩的東西來作為遊戲的骨幹。

《式神之城》故事講述，在公元2005年7月，東京變成一個非常灼熱的城市，而在這裡發生一連串的神秘離奇殺人事件，受害者全部也是女性，而經過調查之後，竟然發現這些受害女性也是在前後不過20小時之內出生的。7月21日，第31名受害者被發現，警視廳決定將這次的事件定名為「特定犯罪568號」，而為了盡快破案，開始向有關人仕始調查。而故事便是在7月23日，第32名受害者的案發現場開始……



## 不入虎穴．焉得虎子

大家可能會覺得對射擊遊戲的系統已經非常熟悉，不過，《式神之城》的遊戲系統實在是和一般的同類遊戲有一定的不同。以下便是《式神之城》之中的戰鬥系統：

### 通常攻擊

這是所有人物也有的一般攻擊，而這種攻擊其實是採用了「半自動連發」的系統，其實只要稍按著射擊掣，便會發射數發的子彈，胡亂的連射其實不會為大家帶來更快的彈速呢！

■有節奏的按才可以有好的連射效果。

### 錢幣

當消滅敵人之後，必定會出現錢幣，玩者只要不停的收集這些錢幣，便可以令自己選用的人物能力得到提升。



■唔係貪心，不過越多越好！

### 式神攻擊

這可以說是在遊戲之中主要的攻擊，只要玩者按著射擊掣，通常攻擊便會變成式神攻擊。不同的人物也會有不同的式神攻擊，而式神攻擊除了可以攻擊敵人之外，亦可以作擋彈之用，而且利用式神攻擊滅敵人之後，錢幣會自動入手。



■式神可以有擋彈之用。



■自動有錢入袋！

### T.B.S.

這是遊戲之中最大的特色，玩一般的遊戲也是盡快打死敵人最好，不過，在《式神之城》之中，這個稱為「Tension Bonus System」的系統便是相反的，在越近的距離消滅敵人，所得到的獎分便會越多，由最少的「x2」至最大的「x8」不等。除了獎分之外，就連攻擊力也會相應的提升，這樣來對付耐久力高的敵人是最有效的。

■這便是距離和分數的差距。



■最多可以儲有5發的特殊攻擊。

### 特殊攻擊

與其叫「特殊攻擊」，不如簡單的說是「大彈」大家會比較易明白，在遊戲之中，不同的人物的「特殊攻擊」也有所不同，亦不是所有的「特殊攻擊」也是「洗版」的攻擊呢。而使用的次數及能力亦會因應不同人物和LEVEL而有所不同。







## X-BOX版有乜咁值錢

由於這隻《式神之城》是移植自街機版的射擊遊戲，所以如果沒有一些只有X-BOX版才有的東西，當然不可以吸引玩家，而在X-BOX版之中的新東西便是遊戲之中的「練習模式」和「畫廊」。

如果大家是初玩遊戲的話，便可以進入「練習模式」之中，在不同的版面之中進行練習，有了這些練習，在真正進行遊戲之時，便可以有更好的作績；而至於「畫廊」模式，便是讓玩者可以看到遊戲之中的插畫。

而如果大家是購買初回限定版（與普通版同樣售5800日圓）的話，便可以享受更多的東西了，因為除了有獨特的圖案遊戲碟之外，隨遊戲更會附送設定一份呢！



■在X-BOX版之中加入的「練習模式」和「畫廊」。




■初回限定版中附送的設定資料集。

## 神秘的第6人

大家有沒有玩過街機版的《式神之城》呢？有沒有見過這名神秘的女子呢？其實她便是遊戲之中可以使用的第6名人物「？？？」，她手上拿著的是一支「聖鎗」，然而，她的身份實在是一個謎，然而，在故事之中，敵人似乎是知道這神秘女子的存在，那麼，她的真正身份是？

不過在X-BOX版的《式神之城》之中，玩者在開始之時便可以使用這個在街機之上的隱藏人物，而大家在使用這人物之後，便會發覺這人物的可怕之處。



■她手上的聖鎗絕對是可怕的兵器。

■究竟她和敵人有甚麼關係呢？

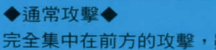
## 登場人物簡介

### 玖珂光太郎

由於玖珂光太郎的通常攻擊力比較弱，所以玩者要非常小心，尤其是要集中使用擁追縱攻能的式神攻擊來進攻。







◆通常攻擊◆

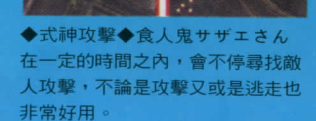
完全集中在前方的攻擊，雖然速射力高，不過攻擊力相當弱，單靠這招一定會陷入苦戰。



◆式神攻擊◆食人鬼サザエさん

在一定的時間之內，會不停尋找敵人攻擊，不論是攻擊又或是逃走也非常好用。





◆特殊攻擊◆御札 TRAP BOMB

在按擊後大約一秒之後便會爆發，以自機為中心點爆發，不過維持的時間比較短。

### 結城小夜

通常攻擊是結城小夜的主力，反而她的式神攻擊只是一般，然而由於旋轉的速度高，用來作近身的防禦亦是相當的合用。









◆通常攻擊◆

向前方射出像符一般的擴散彈，攻擊範圍非常廣，而且隨著LEVEL提升，符的數目會增加。



◆特殊攻擊◆光鴉陣

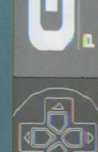
從4方發出光之壁，不只攻擊的範圍大，而且持久性十分強，是在一下子退敵的好方法。





◆式神攻擊◆怪鳥ヤタ

以小夜為中心點不停旋轉，除了可以作攻擊外，更可以消去一般的彈，唯一的缺點便是距離較短。

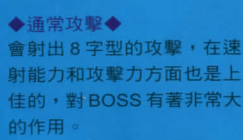


## 日向玄乃丈

由於日向的通常和式神攻擊也是主力向前方攻擊，所以從左右兩邊出來的敵人往往是日向的死穴，這是最要注意的。而另一方面，日向的特殊攻擊時間是比較長的，大家要好好的利用啊！







◆通常攻擊◆
會射出 8 字型的攻擊，在速射能力和攻擊力方面也是上佳的，對 BOSS 有著非常大的作用。



◆式神攻擊◆大神雷球
向前方放出3個電球，會不停的追縱敵人攻擊，而在手上的電球亦有攻擊判定。

◆特殊攻擊◆大神變化
自己會變成一頭狼，向敵人作埋身攻擊，攻擊力屬強。

## 典子

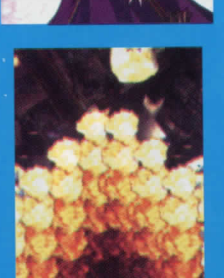
典子的通常攻擊非常強橫，可算是在遊戲之中數一數二的，然而，其式神攻擊雖然有著非常強的能力，不過由於在使用中不能移動，實在是一個非常大的死穴。







◆通常攻擊◆
雖然基本上是前方的攻擊，不過當機向左右移動時，彈道會有傾斜的情況出現。



◆特殊攻擊◆地獄之炎
從畫面由下向上會被火炎掃過，對BOSS的效果非常弱，而且維持的時間比較短。





◆式神攻擊◆衛星鐳射
在按著攻擊掣時便可以在畫面上鎖定敵人，可是在使用時是不能移動。

## 金大正



在眾多人物之中，金大正的特殊攻擊是最弱的，相反，其式神攻擊便是強中強，所以玩家要好好的運用，而近身戰便是金大正最強的地方了。



◆通常攻擊◆
在前方射出連射彈和追縱彈，攻擊力不算是強。



◆式神攻擊◆仁王劍
在自機圍出現很多的劍，程度雖然近，不過若利用T.B.S.的話，便可以發揮極強的效果。

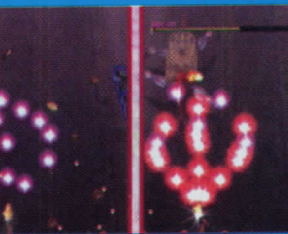


◆特殊攻擊◆一齊射擊
在前方射出連射彈和追縱彈，其實只是通常攻擊的強化版。

## ？？？



由於是街機之中的隱藏人物，所以攻擊是全面性的強，而和其他 5 名人物最不同的便是擁有一種獨有的特殊能力。



◆通常攻擊◆
雖然在破壞力只是一般，不過在連射性和縱性上也是一絕的。



◆式神攻擊◆聖鎗
與典子一樣是追縱型的攻擊，不過比典子的更強和快。



◆特殊攻擊◆
超大型的LASER，可是只能使用一次，不能補充。



◆ TELEPOT ◆
只要快速連按方向掣兩下，便可以作快速的瞬間移動。





| XBOX | 2002年 2月22日 |
| --- | --- |
| SEGA ● ACT | |
| 6800 日圓 ● DVD-ROM | |
| 1-4 人 | |

# JET SET RADIO FUTURE
# 再次穿上滾軸鞋在街頭四處塗鴉！




憑著遊戲出色的玩法和富濃厚美國漫畫風格作為遊戲舞台，而獲得好評的街頭塗鴉遊戲《JET SET RADIO》，隨著日本版Xbox的發售，其最新作《JET SET RADIO FUTURE》也順理成章地登錄 Xbox 上。今作不單畫面質素大幅提升，還將遊戲系統作出改良及加入不少新要素、新角色，而玩法方面同樣穿上滾軸鞋在街頭四處塗鴉為目的，並且提供可 4 人同時進行遊戲，如此出色的作品豈怎能錯過？

## 不同角色不同能力的變化

今集登場的角色比起前作大幅增加至20之多，遊戲中各角色的能力值也有細微變動的設定，項目分為體力、繪畫的體力、噴霧劑持數量、繪畫幅度、最高滑行速度、轉身反應和扭腰角度這七大種，雖然在一般遊戲進行時這些數值的影響並不會見得出，但在對戰模式進行競技時就是影響到勝負的關係。至於遊戲玩法方面，當玩者在進行塗鴉菸近特定的 POINT ，便會與警察部所率領的六角警察團戰鬥，這時玩者身處位置的周圍會張開一個電磁張幕，玩者必需在這有限的範圍內擊倒他們才可繼續遊戲。

TEXT：Sugi



## 動作種類你要知！

GRIND — 在一些電線或鐵線狀的地形上滑走的動作。
AIR — 在一定以上的速度滑走下便可做出這種動作。
WALL RIDE — 於廣告牌或牆壁上能做出跳躍的動作。
HAND PLANT — 在一些邊緣的地方按 X 掣便可做出這個動作。
TURN — 在走行中按著 Y 掣便可做出轉身的動作。
BACK FLIP — 做出 360 度回轉的動作。
SHUFFLE — 在走行中按左 ANALOG STRICK 便可令速度減低。

◆遊戲的包裝封面。以銀圖色色彩的3位角色配上鮮明紅色的背景，與新年十分應節，購買時實不會走漏眼！

XBOX 2002年 3月21日

SEGA / SMILEBIT ● ACT

6800日圓 ● DVD-ROM

容量未定








# 一隻完全唔不用發彈的射擊遊戲

究竟甚麼才算是射擊遊戲呢？否一定要有子彈發射的才算呢？相信大家的答案一定會是有彈才算是射擊遊戲，不過SEGA的製作人員可能對「SHOOTING」這個詞語有新的體會，所以才會製作《GUN VALKYRIE》這隻另類的「射擊遊戲」。

## 沒有子彈的也算是射擊遊戲？！

跟隨他人的步伐實在是一件非常簡單的事，不過，如果大家要創一番大事業，便要自己開拓一條新的路，要打開自己的路，自成一格，這樣才可以帶領潮流，而不是被潮流帶動，相信製作《GUN VALKYRIE》的工作人員一定也是抱著這個觀念來製作伲！

《GUN VALKYRIE》實在是一隻非常另類的「射擊遊戲」，因為在遊戲之中，大家將不會看到有一粒的子彈出現，因為在遊戲之中，玩者除了要在跳起飛行之時會按動L掣之外，在其他的時候，大家也只要使用左右兩支ANALOG STICK便可以控制人物的一切行動，包括攻擊，這便是這隻名為《GUN VALKYRIE》的射擊遊戲的真面目。

■可以成功制空的便是可控制遊戲的人。



■成功連續使用BOOST攻擊便會成為「BOOST COMBO」。

## 飛行才是遊戲的根本

■先是按L掣跳起；

■在BOOST移動的方向攻擊敵人便可以做到COMBO。

■之後便是按左STICK+方向發

沒有射擊的射擊遊戲，究竟是怎樣進行的呢？在遊戲之中，玩者在廣大的空中是可以作360度的全空域飛行，左邊的ANALOG STICK是主要控制人物的移動，而右邊的ANALOG STICK便是用來轉換視線和攻擊的，不過，除此之外，玩者在開始遊戲之時，也要按L掣來令人物跳起，這樣才可以開始真正的飛行呢！

以上便是遊戲的所有操作了！大家可能會覺得非常簡單，完全沒有難度呢！如果大家真是這樣想的話，在遊戲之中便一定會一敗塗地，因為這雖然是基本的操作，不過，如果連這樣也不能掌握的話，要攻擊敵人簡直是一件難於登天的事。

## 大家要成為最強的戰士嗎？

在遊戲之中，所謂的射擊其實是利用人物的身體攻擊敵人，而要做到這點，便要先對飛行控制得非常好，而在成功控制人物之後，便要學習如何做到「BOOST COMBO」了。



### 主角簡介

主角其實一名少女「姬莉・奧蘭美」（ケリー・オレンメイ），她自幼已經是一名超人，是一名有著非常戰鬥能力的異能戰士，她的主要攻擊便是「HEAT BOOSTER」，不過因為攻擊力有限，所以便要靠「BOOST COMBO」來補救這種缺陷。

而在STAGE 1之中，她可以拾得一支名為「DRIVE GUN」的武器，不過，這件武器的使用其實是有條件限制的，而使用來這武器來對付行慢的敵人，實在可以發揮非常大的效果。

甚麼是「BOOST COMBO」呢？這其實在一般的攻擊之外的連續攻擊，在遊戲進行之中，玩者的敵人是一些巨大的蟲，而要消滅的對像亦是牠們，要成功的擊倒牠們，當然可以單靠一般的「射擊」，不過，要輕鬆的解決牠們，便要靈活的運用「BOOST COMBO」。

「BOOST COMBO」的使用方法便是在擊中敵人之時，依照敵人的移動而改變BOOST的方向，不斷的追打敵人，要做到這點實在不容易，而且如果大家要令破壞力增加，便要令到COMBO的數目達到的倍數，例如是8、16、24，當達到24之後，便會到達25的極點，到了這時候，玩者便會有12秒的無敵時間。



■成功連續使用COMBO。



■在戰鬥之中會有一定的COMBO提示。



■無敵時間發動！






# 原來做一隻好老鼠都唔係咁易……老鼠 MIX Have A Mice Day！

XBOX
製造商：MICROSOFT
發售日期：2月22日
遊戲種類：AVG
售價：6800 日圓
容量：DVD ROM



老鼠是怎樣的東西，在現實生活中，牠是一種人人喊打，又或者是在實驗室之中給人拿來做實驗的生物，不過，在MICROSOFT製作人員塑造之下的老鼠，便是一群精靈可愛的小傢伙呢！

## 這只是一隻小小的捉迷藏遊戲？

X-BOX的遊戲有不少也是由MICROSOFT所開發的，所以很有新奇的感覺，不過亦同時令人有摸不著頭腦的感覺，大家一定想不要這隻《老鼠MIX Have A Mice Day！》是一隻怎樣的遊戲呢？


■這是地圖……？


■每個STAGE也有限時的。

■發現有敵人，便要按X掣來找尋牠們。

其實簡單一點來說，這隻《老鼠MIX Have A Mice Day！》是一隻老鼠之間的捉迷藏遊戲，不過，其實作為一隻在新機種推出的新遊戲，又怎會如此簡單呢？


■主角為保家園而奮力作戰。


■老鼠之間也會化敵為友的。

遊戲的基本雖然真是捉迷藏，不過，在之中實在是有很多不同的遊戲元素滲入其中的。遊戲其實是一隻老鼠為了保護自己園而努力戰鬥的故事，故事的主人翁是一隻名叫「亞波羅」的老鼠，他和同伴也是非常和善的小老鼠，可是在任何社區也是一樣，總會有一些害群之馬，這些壞份子經常也會「攪破壞」，為了保護自己的家園，「亞波羅」便要和同伴們努力的驅逐這些不良份子

## 一定要剷除害群之馬！


■戰鬥操作雖然簡單，不過其實一點也不易。

在遊戲之中，主角「亞波羅」驅逐壞份子是主要的遊戲要素，不過，要做到這點，便要有很好的觀察力，因為遊戲本身是以STAGE的形式來進行，在每STAGE之中，玩者要控制「亞波羅」和同伴，在廣大的場地之中找出所有份子的藏身地點，這樣才算是完成任務，要找這些敵人不難，不過要完全找出來便真是不易了！

在廣大的版圖之中，有一些敵人是很易被發現的，然而，也會有一些極之難找到的敵人，而且敵人不一定會坐以待弊的，他們有時會群起反攻的，這時便會進入戰鬥畫面。

在遊戲之中的戰鬥，是以動作遊戲的方式來進行，招作方法非常簡單，A掣是攻擊或使出連續技；而B掣則是使用必殺技，操作方面便只有這些而已，然而，在每個STAGE的最後，便一定會有超強力的BOSS出現。



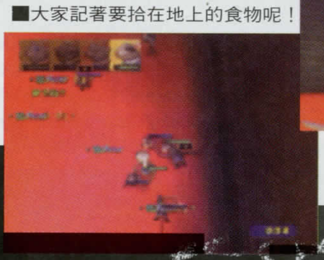
■要到達不同的地點，要靠眾人的力量才行。


■團結就是力量！

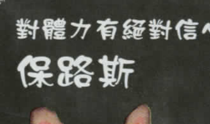
## 小小同伴小介紹

在遊戲之中當然不會只有「亞波羅」一人來進行，其實牠還有很多的同伴，不過，大家在進行遊戲之時要非常小心，因為同伴如果一旦死去，便不會再出現，而且在戰鬥之後，有時候會有新的同伴加入，這是非常重要的，大家要小心留意。

而在體力的控制方面亦要非常小心，因為在遊戲之中其實不時也會有戰鬥發生，如果不小心一點，很易便會死亡，而補充體力是可以在戰鬥之中，在擊倒敵人之後在地上找到食物的，所以在適當的時候收拾地上的資源也是必要的動作呢！


■大家記著要拾在地上的食物呢！


■在戰鬥之後會有新同伴加入的。


充滿領袖風範
**亞波羅**

一切以搶食為先
**比斯**

頭腦精明，是老鼠界的智囊
**域陀**

對體力有絕對信心
**保路斯**










| XBOX | 2002年 夏 |
|---|---|
| FROM SOFTWARE ● ACT | |
| 售價未定● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

# 叢 MURAKUMO 極速傳說

自從8月公佈以來,一直都音信全無的XBOX遊戲《叢 MURAKUMO》，終於發表了最新情報。本作追求極高的速度感，玩法極為單純。到底這隻遊戲的表現如何？以下將會帶來遊戲的世界觀，以及一點設定。

TEXT:Sugi



## PROLOGUE

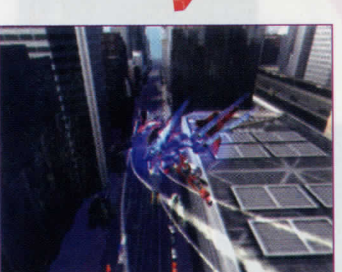
20XX年，在理想實驗都市「OLIVER PORT（オリヴァーポート）」，發生了一次史無前例的能源革命，因此盛極一時。然而，急劇的變化總會令世界產生歪曲，在世界各地，由「魯古拿路（ルグナル）」社開發的自律型付有支援機能搭乘機械「A.R.K.」，不斷發生原因不明的暴走事件。為了對處此事而設立的，就是對暴走鎮壓特務部隊「叢MURAKUMO」。到底「A.R.K.」的暴走原因為何？又為甚麼需要倉猝設立特務部隊？這次事件的背後，究竟隱藏著甚麼不為人知的重大秘密？



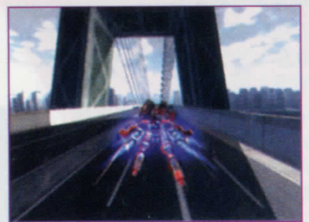
◆遊戲的舞台 OLIVER PORT

## 充滿爽快感的高速追逐戰

《叢》是一隻操縱著名為A.R.K.的飛行機械，追捕暴走中的敵機並將之擊破的動作遊戲。玩者的目的就是成為「叢」的一員，擊退不斷出現的敵人，並揭開隱藏在事件背後的真相。本作打破了傳統RACING GAME的賽道化版圖，玩者可駕駛著A.R.K.在廣闊的3D空間裡，進行毫無限制的追逐。



◆敵人企圖在滿佈樓宇的空間裡逃走，如覺得障礙物構成阻礙，不妨把它破壞吧



◆遊戲內即使受到傷害也不會令機體強制停頓，由此可想像本作的爽快感會達到何等程度

## 飛行型機體 A.R.K.

構成本作的主要機械就是這種名為A.R.K.的機體。A.R.K.並沒有交換或組合部件的概念，玩者需要配合任務的目的、版圖的環境等要素，在複數的機體中選出適合的一台來進行任務。A.R.K.設有耐久度，受到攻擊或因操縱失誤而撞倒障礙物就會令耐久值減少，達到0機體就會報銷。武器方面則分為「FIRST WEAPON」及「SECOND WEAPON」兩種標準裝備，自機就是利用這兩種武器攻擊敵機，阻止暴走的A.R.K.繼續破壞。



◆為求真實，受到敵人攻擊會令裝甲受損，嚴重的話更會把裝甲破壞

積拉特＝魯斯查爾特（ジェラルド＝ロスチャイルド）本作的主角。前魯古拿路社的測試駕駛員，當時曾協助私人企業軍事化，但現在卻為此事感到相當後悔。

特務部隊「叢」的專用機體。配備GPS雷達，可偵測到四周地形障礙物的數據，把危險情報告知駕駛員。

充滿著謎的A.R.K.。除了知道是主角對手的機體外，詳細不明。兩腕裝備有巨大的盾，因此耐久力非常高。



*圖片為開發中畫面





XBOX 2002年 2月22日

BUNKASHA GAMES ● ACT

6800 日圓● DVD-ROM

記憶容量未定

# 香港的街道便是你的戰場 DOUBLE-S.T.E.A.L



日式的賽車遊戲和美式的分別相信最大便是在遊戲本身的特性上，日本的多數也是比較正統的賽車而美國的則是偏向於具有「破壞性」的遊戲，而 X-BOX 上的新遊戲《DOUBLE-S.T.E.A.L》便是一隻日本的美式賽車遊戲了。





## 百份之二百自由破壞玩意

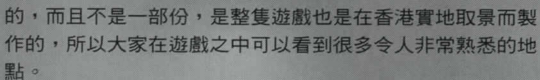
賽車遊戲千編一筆實在是令玩家非常厭倦，所以才會有一些「破壞式」的賽車遊戲出現，不過這種遊戲有時候會流於過份的破壞而失去了賽車原有的意義，所以在製作這類遊戲方面，實在非常考製作人員的心思。

而新遊戲《DOUBLE-S.T.E.A.L》便算是一隻在兩者之間取得了平衡，除了本身的賽車元素沒有削減之外，亦加入了相當的破壞成份，令遊戲本身的可玩性相對提高不少，而最重要的便是製作公司揚言這遊戲是盡量利用 X-BOX 本身的能力，如果《DOUBLE-S.T.E.A.L》真是可以盡量利用X-BOX的能力，這可能會是一隻比 PS2 之中任何一隻賽車遊戲更精采的遊戲呢！





## 今次香港玩晒！！



一直以來，香港也是非常受日本人歡迎的旅遊地點，不過，真是想不到日本的遊戲製作人員竟會是如果喜歡香港，《DOUBLE-S.T.E.A.L》是遊戲是在香港進行的，而且不是一部份，是整隻遊戲也是在香港實地取景而製作的，所以大家在遊戲之中可以看到很多令人非常熟悉的地點。

由於是實地取景，所以製作出來的效果非常好，加上那些在大廈外牆的招牌，實在令人有身處香港的感覺。另一方面，這遊戲因為有不少性質有異的 MISSION，所以取景亦相當廣泛，由最基本的市區街道，以至在海上的海鮮坊也有，如果大家沒有時間欣賞香港的景點，相信可以在這遊戲之中慢慢欣賞了。







## 當然唔少得重播功能啦！

一邊進行任務，當然未必可以留心在遊戲進行之中發生的所有事情，所以在遊戲中是有「REPLAY」的功能，玩者可以在這「REPLAY」之中看回自己的「所作所為」，包括精采的飛車場面，又或者是到處破壞的惡行也會一一在「REPLAY」之中展現出來。

而以X-BOX的機能，相信在 REPLAY 之中看到的影像，其質素應該不會比在 PS2 中的《GT》的差，而大家最要留意的是，《GT》是一隻普通的賽車遊戲，在 REPLAY 之中要處理的不是太多數據，相反在《DOUBLE-S.T.E.A.L》之中，除了行車路線之外，大家在遊戲之中一切的破壞行為也會在REPLAY之中重演，所以說《DOUBLE-S.T.E.A.L》比《GT》出色，看來也不是沒有機會呢！



## 兩個故事任你選擇

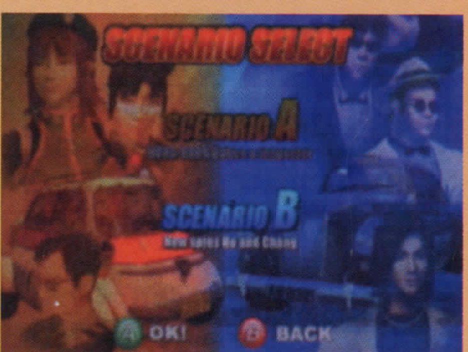
在遊戲除了一般的「自由」玩意之外，當然不會少了故事模式的存在，而在這裡的故事模式，其實也有兩種不同的選擇，分別是「警察編」和「貧乏間碟編」。

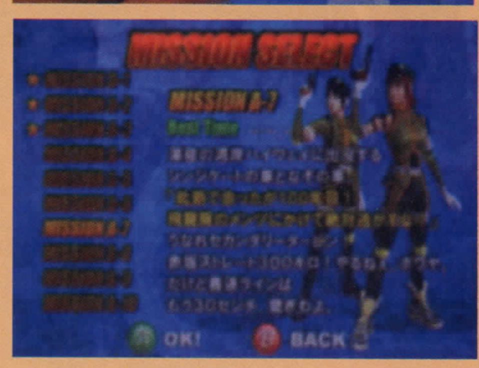
在《DOUBLE-S.T.E.A.L》之中的故事模式，其實是以完成特定 MISSION 型式來進行，玩者要在特定的指示之下完成每段的故事，而在 MISSION 之中，玩者除了要特定的任務之外，當然可以在城市之中隨意的破壞。

說回兩個不同的故事模式，在「警察編」之中，玩者的身份是兩名女警，為了執行任務而開一幕幕驚心動魄的旅程；而「貧乏間碟編」則是講述兩名非常不濟的間碟，為了完成不同的任務而努力工作。

在不同的故事模式之中，玩者也要在指定的時間之內完成任務，而最重要的便是在版圖之中找出捷徑，縮短完成任務的時間。










# 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

# 一年戰爭、再臨

高達名作《基力之野望》從最初的SS版開始，不斷進化發展，曾相繼推出PS及DC版，每個版本均大受好評。今次再於畫面、指令、戰術等各方面作出大幅改良登陸PS2，命名為《自護獨立戰爭記》，讓大家能從阿寶以外的另一個角度體驗著名的一年戰爭。

| PS2 | 2002年 春 |
|---|---|
| BANDAI●SLG | |
| 價格未定●DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |


*圖片為開發中畫面

TEXT:Sugi

## 歷史由你改寫

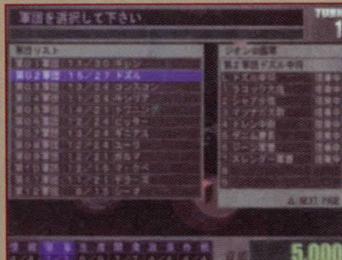
有別於其他高達遊戲，本作中玩者將要扮演雷比爾（レビル）或基力（ギレン）兩位總帥，率領自己的軍隊重演一年戰爭。除了戰鬥外，身為總帥的玩者還要實行各種計劃，開發新武器增強軍備，進行諜報活動刺探敵情，以佔領所有敵軍據點為最終目的。當然，途中也會出現第三勢力，令戰況出現變化，考驗你的應變能力。以下將會介紹新的戰術系統，讓大家能先掌握應付戰鬥的要訣。


◆雷比爾將軍


◆基力總帥

## 軍團編成

在前作中，部隊的編成只是單純地把MS隊移到同一方格。本作將這編排系統大幅進化，成為這個新的「軍團系統」。身為總帥的玩者，可以設定各個軍團的軍團長，再編入複數的部下及MS部隊，組織一個個完整的軍團。玩者可根據部下們的能力，編成一個精銳的NEW TYPE部隊，又可以組織一個以人海戰術取勝的龐大庸才軍團，考慮到各項作戰的配合來編織出一個多元化的軍隊。



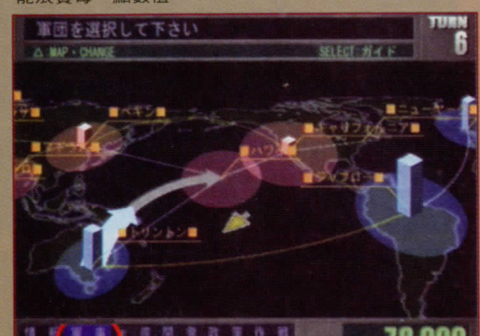
◆玩者可自行編成軍團



◆行動是以軍團為單位進行

## COMMAND COST

這可說是把過往數集的戰術完全改變過來的系統。在作戰畫面下方表示的數字，就是COMMAND COST。每當玩者下達一項指令，就需要消耗一點相應的COMMAND COST。比如說進行一項軍事活動，就會消耗一點軍事部門的COMMAND COST。當數值成為0後，該回合就不能再下達同類的指令。因此，玩者在實行作戰時，必需先考慮清楚進行的先後次序，作出最適當的調配，不能浪費每一點數值。



◆畫面下方的就是COMMAND COST



◆執行任何指令均需要消耗COMMAND COST

## 作戰系統強化

在自軍進攻敵方主要據點時，需要先實行攻略作戰。本作的改良之處，在於即使選擇同一作戰，也能自行決定進攻路線及時間，令作戰的變化更有彈性，佈署時可更加花上多點心思。



◆要進攻據點必須先實行作戰



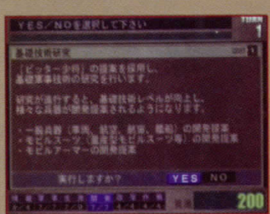
◆選擇適合的進攻路線

## 忠誠度？

今集的人物狀態表中，有一項新加入的數值，就是「忠誠度」。而跟忠誠度相關的，有新設的指令「部下提案」。雖然總帥是一切作戰的最終決策人，但一眾部下也會有自己的想法，部下們會透過「部下提案」提出建議，包括各種開發、強化武裝計劃，甚至諜報、作戰等，只要實行這些提議，就可以較低的COST取得相應的效果，而該部下的忠誠度也會有所提升。有了這個新的系統，即使是能力值低下的軍官，也有發揮的機會了。至於忠誠度的影響，詳細仍然未明，但相信會與某些EVENT的發生條件，甚至第三勢力的出現拉上關係。



◆除了忠誠度外，策略也是新增的能力值



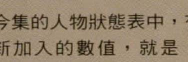
◆由於不可能把全部提案都付諸實行，玩者應選擇最適合的提案

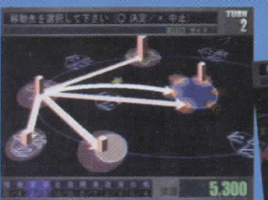


◆部下的提案十分多元化



◆除接納提案外也有別的方法提升忠誠度



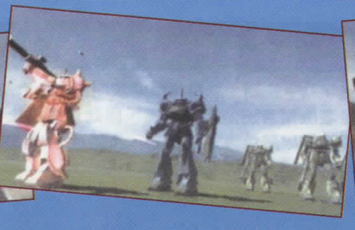


◆地圖的表示比前作更為清晰

## 新作改良

遊戲雖然是移植作，但既然貴為PS2作品，在各方面均得到改良是理所當然的事。除了前述的系統強化外，戰鬥畫面亦由原來的2D顯示進化為以3D多邊形組成的立體畫面，表現更為華麗，而且多角度顯示令畫面更充滿迫力呢。另一方面，世界地圖亦經過改良，分為主要的據點與移動道路兩項要素，使玩者更容易把握各地的狀況，繼而實施最適合的作戰。前作的最大問題，過於冗長的電腦思考時間，也隨著電腦思考能力的向上而得到改善，不會再出現前作在電視機面前等了又等的情況。

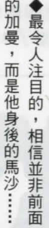


◆華麗的戰鬥畫面

## 揭開鮮為人知的歷史

從公佈中的圖片中所見，有部份是在TV版中完全沒有出現過的場面。例如圖中軍官時代的加曼，由於TV版初次登場的加曼已經身為大佐，相信這是本編故事以前的情景。到底會否如前作般，會加入「加曼之榮光」等外傳故事，又或者是與第三勢力的出現有關係？實在令人十分期待呢。


◆最令人注目的，相信並非前面的加曼，而是他身後的馬沙……



◆在加曼面前，基絲莉亞亦流露出充滿親情的一面

## 新的戰士

### 連邦篇



**積克・比亞杜**
**（ジャック・ベアード）**

在一年戰爭中是年輕時代的肯格艦長的下屬，率領「JACK THE HALLOWEEN隊」的新人小隊長，戰鬥經驗較少，搭乘機體是裝備BAZOOKA的吉姆。登場作品是於富士HIGHLAND放映的模擬電影，「GUNDAM THE RIDE」。



**加利・羅渣士**
**（ギャリー・ロジャース）**

駕駛著以高速一擊離脫戰為主的MS「GM LIGHT-ARMOR」作戰的MS駕駛員。擁有高超的MS駕駛技術，因搭乘性能低下的機體獲得很大戰功而聞名。階級是大尉，在MSV登場。



**阿當・史汀雷**
**（アダム・スティングレイ）**

同是於「GUNDAM THE RIDE」登場的角色。39歲，與積克少尉屬相同部隊，階級是曹長。愛機是裝備了兩把光劍的吉姆。



**祖比・約克**
**（ジョブ・ジョン）**

懂得操縱V作戰系列MS的駕駛員候補生，隸屬於白色基地隊。於TV版中經常以配角的身份登場，大部份為作砲擊手的任務。



**伊辛・利亞**
**（イーサン・ライヤー）**

連邦軍大佐，任職東南亞方面軍的連隊長。擁有強烈的欲望，只為了名利而戰鬥，為了勝利不擇手段。於「MS08小隊」中登場，在故事中戰死。

### 自護篇



**加比・哈撒**
**（ギャビー・ハザード）**

有份參與阿巴奧攻防戰的王牌駕駛員，曾擊沉艦船兩隻，及擊墜MS138機。階級是中佐。愛機是只曾生產四機的高機動型渣古R-2型。在MSV中登場。



**伊恩・古利登**
**（イアン・グレーデン）**

在加利福尼亞基地攻略戰後，被編入同基地的守備隊，及後成為以渣古大砲組成的支援部隊的中隊長。在終戰後曾經有調查指出他是NEW TYPE，但真實仍然未明。登場作品是MSV。



**尤利・基拉尼**
**（ユーリ・ケラーネ）**

自護公國軍的少將，受到部下絕大的信賴。與開發MA阿布撒拉斯的基利亞斯少將是自幼相識的好友，但在原著中被基利亞斯所殺。登場作品是「MS08小隊」。







◆其他主要登場人物

## 新登場MS

### MS-06R-2 高機動型 ZAKUR-2 型

在一年戰爭後期，以自護軍的次期主力為大前提開發的機體。雖然性能優越，但對量產機而言造價實在太高，因此量產終止。只生產過四機的 R-2 型的其中一機，塗裝以黑色與茶色為主，是加比．哈撒中佐的愛機。

### MS-06E-3 ZAKU FLIPPER

把偵察用的強行偵察型渣古改造成特殊任務用的機體，裝備有複合探知系統，偵察機能得到大幅度提升。特徵是頭部裝著的三機一體型攝影機，在一年戰爭的中後期開發，合共約生產了 16 機。

### 新追加武裝

除了上述兩款新加入的MS外，舊有的MS也有新追加的裝備可供開發。就圖中所見，吉姆及陸戰吉姆分別裝上了新的武器，透過武裝的轉換可使MS的運用幅度更大。

◆其他舊有主力 MS

# 完全生化危機重現眼前！

| GC | 2002年 3月22日 |
| --- | --- |
| CAPCOM ● A · AVG | |
| 6800日圓 ● MINI DVD ROM | |
| 8 BLOCKS | |






**《BIOHAZARD》可以說是近年的AVG遊戲的先驅，不過，在PS及PS2上的同名作品，其實沒有甚麼的大分別，所以，在新機種上的新《BIOHAZARD》便成為大家的新期望了……**



## 絕不流於抄襲的進化版本

若以經典來形容《BIOHAZARD》，相信大家一不會反對，不過亦由於這是經典遊戲作品，大家一定會將新作與舊作拿來比較，所以新作要成功實在不是一件簡單的事情，沒有一定的進化，實在很難令玩家們滿意。

在NINTENDO GAME CUBE之上推出的《biohazard》，便是一隻以基本的《BIOHAZARD》作為藍本而製作的新生作品，在遊戲之中，系統基本上是承襲以往多集的《BIOHAZARD》，不過，在系統畫面的設計上已經有了很大的改變，而且在遊戲之中更加入了一些從來沒有在《BIOHAZARD》之中出現過全新道具，再加上在遊戲系統之上作出了一定的簡化，令玩家可以在更方便的情況之下進行遊戲。



## 新地圖

地圖一直以來在《BIOHAZARD》之中也是非敘重要的東西，因為在地上可以看到甚麼地方可以去，甚麼地方不能前往，而在CAME CUBE版的《biozard》也是一樣，雖地圖畫面的外貌是作出了很大的改動，不過它的作用依然如舊，而且這次的地圖更會顯示在房間之中存在的道具呢！

## 新道具

其實現在仍不知道在《biozard》之中會有多少件新的道具會出現，而已知的便是以下的「攜帶用燃料瓶」，相信這些新的道具在遊戲之中會有著一定的作用，不過有甚麼作用……看來現在不是告訴大家的時候呢！



■新的地圖畫面依然十分清楚明白。



## 人物動作

| 按掣 | 效果 |
| --- | --- |
| 在特定地點之前按A掣 | 調查特定地點 |
| 按著R掣再按A掣 | 攻擊體勢／攻擊 |
| 將控制桿不停推著向上 | 推動物件 |
| 在梯級之前按A掣 | 上樓梯／落樓梯 |

## 藥草組合系統的更新

回復在《BIOHAZARD》系列遊戲之中是非敘重要的一環，而一如以往，GAME CUBE版的《biozard》會承襲以往的藥草系統，玩者在受傷之後，只要服用不同的藥草，便會有回復及解毒的不同功效，而這次所使用的藥草，同樣是分為可以回復體力的「綠色藥草」；可以完全回復體力的「紅色藥草」和擁有解毒功能的「藍色藥草」。不過這次在藥草的組合上，便增加了一點的特別效果。

| 藥草組合 | 特殊效果 |
| --- | --- |
| 綠色藥草＋綠色藥草 | 回復60%體力。 *在DANGER情況下使用，回復的幅度會是隨機決定。 |
| 綠色藥草＋綠色藥草＋綠色藥草 | 回復100%體力。 |
| 綠色藥草＋紅色藥草 | 回復100%體力。 |
| 綠色藥草＋藍色藥草 | 回復25%體力，同時有解毒效果。 |
| 綠色藥草＋綠色藥草＋藍色藥草 | 回復60%體力，同時有解毒效果。 *在DANGER情況下使用，回復的幅度會是隨機決定。 |
| 綠色藥草＋紅色藥草＋藍色藥草 | 回復100%體力，同時有解毒效果。 *在DANGER情況下使用，回復的幅度會是隨機決定。 |

## 基本操作

由於一直以來大家也是在PS又或者在PS2上玩《BIOHAZARD》，所以也應該習慣了一套的操作方法，不過，這次的《biozard》是在NINTENDO GAME CUBE之上推出，所以大家可能要用一點時間來習新一套的操作返方式了。

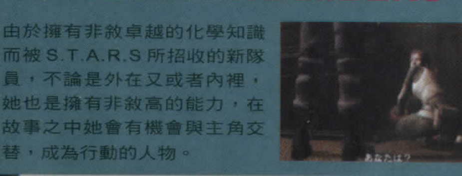
| 按鍵 | 作用 |
| --- | --- |
| Z掣 | 打開地圖 |
| Y掣 | 打開狀態畫面 |
| X掣 | 沒有用途 |
| START／PAUSE掣 | 打開OPTION畫面 |
| L掣 | 切換瞄準目標 |
| R掣 | 拔出武器 |
| A掣 | 決定／動作 |
| *若按著R掣再按A掣，便會變成攻擊。 | |
| B掣 | 取消／跑動 |

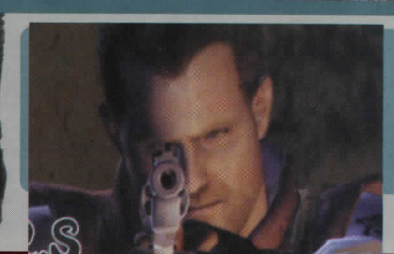
## 遊戲輔助人物正式曝光！

在每集的《BIOHAZARD》之中，除了主角之外，在遊戲之中也不乏一些輔助的人物，有些更加是會有操作的機會，而這次GAME CUBE版的《biozard》亦不例外，而以下便是這集之中的主要助人物：

### REBECCA CHAMBERS

由於擁有非敘卓越的化學知識而被S.T.A.R.S所招收的新隊員，不論是外在又或者內裡，她也是擁有非敘高的能力，在故事之中她會有機會與主角交替，成為行動的人物。





### BARRY BURTON

在很久之前已經和CHRIS合作出動的隊友，在S.T.A.R.S的特殊任務之中，他往往是成功的關鍵人物，在極困難的情況之下，他會是一個極可信賴的人物呢！







# 鬼武者2

距離「鬼武者２」的推出日期逐漸迫近，有關遊戲的資料已經陸續曝光；經過之前的介紹後，今期將會為大家繼續送上更多從未公開過的遊戲資料，當中包括BOSS級幻魔登場以及故事流程發展等等，要進一步了解遊戲，以下的介紹你又豈能錯過！

## 金山之主登場！

## 十兵衛之

TEXT BY：馬高



當十兵衛購入「入山許可證」後，成功到達金山之町的坑道內，可是前路卻有一道緊閉了的大門，利用先前取得的「仁之玉」將門打開後，感覺到有點不尋常的氣息，除發現一部黃金機械外，路途中更不斷聽到一些從遠方傳來的怪聲；這時十兵衛的後方突然有一把低沉的聲音跟他說話，當他回頭一看，竟然看到一頭巨大的怪物，而牠正是這個金山的真正主人「卡加保斯〔ギンガムファッツ〕」！面對如此強敵，十兵衛卻沒有半點懼怕，還出言挑釁這頭大怪物，令卡加保斯非常忿怒，這場戰鬥亦隨之而展開......

### 卡加保斯〔ギンガムファッツ〕

擁有四隻強而有力的腳，移動速度高，手持巨型鐵棒，擁有龐大的身軀。鐵棒一揮已經充滿破壞力，憤怒時發動突擊的威力更強。

◆坑道內發現黃金機械

◆遠方傳來怪聲......

◆身形極之龐大！

◆保持距離是先要條件

◆連續攻擊對牠較為有效

### 對決仍未終結？

成功擊敗卡加保斯後，正當牠倒下之際仍堅持最後一口氣對十兵衛說：「我一定會再次復活！」雖然這並不是什麼特別的事，可是在前作中亦曾出現過一些幻魔死後復活的例子，究竟這頭巨大的怪物又會否找十兵衛報復呢？



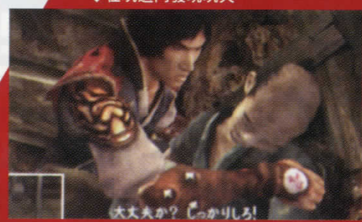




| PS2 | 2002年 3月7日 |
|---|---|
| CAPCOM ● ACT | |
| 6800日圓 ● DVD-ROM | |
| 390KB | |

# 決戰……

◆在坑道內發現坑夫

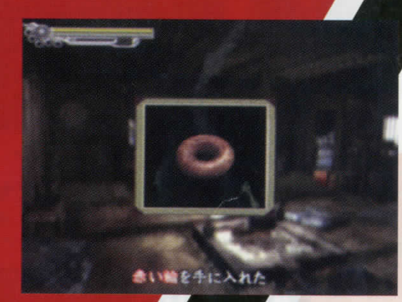


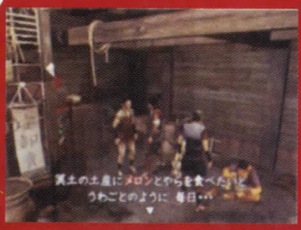



◆取得關鍵道具「赤之輪」

## 坑道內發現幻魔的工人……

在擊敗卡加保斯後，在坑道的旅程並沒有就此完結，十兵衛繼續深入坑道的深處，裡面竟發現一名坑夫，他似乎已經筋疲力盡，在言談之間得知原來還有更多的坑夫曾被迫替幻魔在這地方進行掘金的工作，可是他們都抵受不住幻魔的折磨。另一方面，為了取得更多關於金山的情報，十兵衛先將坑夫帶回町休息，及後得到的情報包括有關金山坑道內的深處地區、取得關鍵道具「赤之輪」等等，為未來的冒險旅程繼續進發。

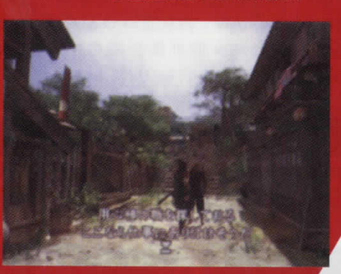



◆原來的店舖面目全非！

## 町內情況會因應時間而變化？

與幻魔一戰後，原來已經花費了好一段時間，當十兵衛再次來到金山之町後，鎮內的村民和一系列的店舖竟然面目全非，原來每相隔一段時間，鎮內的情況亦會產生變化；換言之，「新來」的村民所提供的情報將會有所不同，向他們打聽一下可能會有意外的收穫，此外，部分村民亦會有困難需要玩者去解決。




◆村民提供的情報非常重要

## 道具屋

正如先前所述，町內的情況會因應時間而變化，至於道具屋內的貨品亦會因此而增加，這些新貨品包括「髮飾」、「檸檬」、「日本史記第十卷」等等，玩者必須要留意一下，以免錯失良機，說不定會有一些重大的發現呢？

◆檸檬的用途是……





◆送給十兵衛的「意中人」最適合不過














## 謎之地道！？

從坑夫手中取得「赤之輪」後，在坑道內十兵衛將這件道具裝置於一個洞口上，一瞬間地面上的石塊隨即產生變化，在強光照射下出現一條隱藏的地道，究竟這條地道會通往那一處地方？十兵衛往後的發展又會如何呢？







*圖片為開發中畫面



# Xenosaga EPISODE I Der Wille zur Macht [力への意志]

## ゼノサーガ エピソード I 力への意志

| PS2 | 2002年 2月28日 |
|---|---|
| NAMCO ● RPG | |
| 7800日圓(限定版12800日圓)● DVD-ROM | |
| 165KB ●對應PS2專用HARDDISK | |

TEXT:Sugi

## 發售前情報

絕對是本年度最期待的作品之一，SF風格的RPG超大作《XENOSAGA》。距離發售日已剩下不足十天，以下將會送上最新情報，讓大家能對遊戲有更深入的了解。本作把原來的兩枚DVD改為一枚兩層式DVD，到底遊戲本身又可帶來甚麼驚喜呢？再過不久就會揭曉了。







ALBEDO
年齡：26歲
身高：190cm







## NEW CHARACTERS

### ALBEDO（アルベド）

從說話、行為上都感覺到ALBEDO是瘋狂的危險人物。他的身份、目的均仍然不明，唯一清楚的是他對百式RARIAN，特別是M.O.M.O.顯得十分執著。雖然頭髮的顏色及髮型有所分別，但外表卻與GAIGNUN KOOKAI非常相似，二人究竟又有甚麼關係？

### KIRSCHWASSER（キルシュバッサー）

跟隨著ALBEDO的女孩。擁有與M.O.M.O.相同的樣貌，只是膚色較黑及髮色有分別。到底她是RARIAN還是人類，為甚麼會跟隨ALBEDO，甚至她的存在亦依然未明。

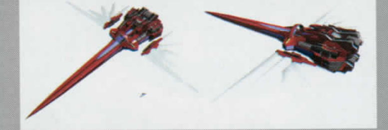






## 重武裝艦－迪蘭達爾（デュランダル）

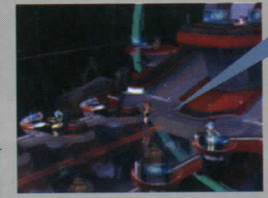
主長超過四千米的大型戰艦迪蘭達爾，是屬於KOOKAI FOUNDATION所有。特徵是細長的艦身以及白色的艦翼，而艦內則分為多個區域，由於艦體太巨大，因此區域之間的移動需要乘坐艦內設有的小型艇。由艦長Jr.與他的助手負責指揮運作。



### 船塢

船塢即是艦艇的格納庫。在巨大的迪蘭達爾裡，擁有可收容小型艦艇，進行修理的地方。





### 艦橋

迪蘭達爾的中樞部份艦長Jr.及兩位助手SHELLY與MARY就在這裡向全艦發出指令。

### 港口

在艦艇內也有港口！上面曾提到，由於迪蘭達爾的艦身太大，在艦內移動需要借助小型艇，這些港口就是乘坐小型艇的地方。





### 公園

在這區域裡設有噴泉、坐倚等設施，共建有人工的河流，可供船員們在這裡稍作休息。









# 角色成長

上期曾經簡單介紹過戰鬥的指令與流程，以下將會再深入講解一些未明的地方，例如上期仍未確定的BG，還會說明令角色們成長的方法，令玩者能隨心所欲地，往自己喜歡的方向育成角色。

## EVENT SLOT

在戰鬥畫面右下方，表示行動次序的GTW（GROUP TURN WINDOW）的左方，有個小小的視窗，就是EVENT SLOT。EVENT SLOT每經過一個回合就會轉變一次，共轉變四次為一週期。每位角色行動的時候，會出現EVENT SLOT所顯示的效果。四種效果分別是「沒有效果」、「提升會心一擊發生率」、「提升BG上升率」以及「獲提升得POINT」。由於EVENT SLOT會不分敵我，對所有行動均作出影響，因此玩者需要一邊留意GTW，確認EVENT SLOT會對哪位角色的行動有哪些影響，再考慮作出何種作戰策略。





## ETHER POINT

在戰鬥勝利後，可得到四種點數，分別是「EXP」、「ETHER POINT」、「SKILL POINT」、「TALENT POINT」。其中的「ETHER POINT」，就是令角色能學會新ETHER的點數。角色可消耗E.PT.來令ETHER進化，可增加ETHER的威力或加強效果。而ETHER的進化亦非純粹的單方向，進化的過程中是有分歧的。例如SHION的「メディカ」，可進化成「アナライズ」，或加入全體效果的「メディカスオール」。

另外，利用E.PT.可以把角色備有的ETHER轉移到其他角色身上，即是說角色可透過E.PT.來學習同伴使用的ETHER。當然，角色本身的ETHER不會因被轉移而失去，即使同時裝備攻擊與回復ETHER也可做到。

## BOOST



角色的行動順序可在GTW中一目瞭然，但這並不代表次序必須跟從GTW所表示的結果。只要角色不在GTW的表示裡，就可以發動BOOST。當角色向敵人攻擊，BG就會有所增加，在BG全滿後，BG右邊的數字便會+1，而BG本身則會回復至0。這個數字其實就代表了BOOST的發動次數，角色發動BOOST後，就可無視GTW，立即可以行動。考慮到EVENT SLOT的效果，利用BOOST可令角色在最有利的影響下行動，更能使己方在處於絕對的優勢下戰鬥，是個擁有非常高戰術價值的系統。

## TALENT POINT

上面曾經提及的TALENT POINT，是角色能力成長必須的點數。只要消耗T.PT.，就可提升角色的各項能力。根據玩者的喜好，可隨意育成一個著重HP及STR的戰士，或重點提升EP及EATK使角色成為一個魔法師般的存在，十分自由。

- HP-HIT POINT
- EP-ETHER POINT
- STR-力
- VIT-體力
- EATK-ETHER攻擊力
- EDEF-ETHER防禦力
- DEX-命中
- EVA-回避
- AGL-速度



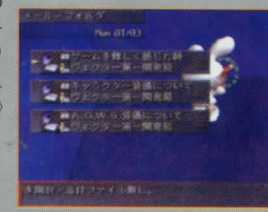
## SKILL POINT



「SKILL SYSTEM」是本作中令角色學會新技能的系統。在裝備品中有一項「裝飾物（アクセサリ）」，每件裝飾物都持有各種特殊效果，角色裝備上就可發揮出來。然而只要消耗戰鬥中獲得的S.PT.，就可把效果抽出，如此一來角色就算沒有裝備該飾物也可發揮效果。同樣地，被抽出效果的飾物不會失去其效力，這樣令角色的技能更充實，使戰鬥調配更具彈性。

# U.M.N. & PRO CURATOR

還記得以前曾介紹過的U.M.N.系統嗎？這個空間轉送系統的用途終於得到判明。在《XENOSAGA》的世界裡，U.M.N.通信網擔當了運輸與通信的重任。這個可愛的小白兔，其實就是SHION利用來連接上U.M.N.的PRO CURATOR。透過這個PRO CURATOR，SHION可作電子郵件的傳送及接收，亦可以模擬曾經通過的地圖來讓SHION儲經驗值。另外，在PRO CURATOR裡儲存有一個資料庫，可供翻查曾遇上的人物、怪物，以及一些《XENOSAGA》世界中的用語集。



◆MAIL功能可與別人通信



◆敵人的數據可作為戰鬥時的參考



◆由田中仁久彥老師設計的PRO CURATOR




◆EVS可把曾經通過的地圖模擬出來

# XENOCARD

除BATTLING外，本作收錄的另一個MINI GAME，就是這個名為「XENOCARD」的CARD GAME。玩法是利用手上持有各種效果的「手札」，攻擊對方的「山札」，令對手的「山札」變為0就算勝利。獲得咭片的方法是在CARD GAME中取勝，或在商店裡購買。















# 地下世界的勢力關係解說



# ARMORED CORE 3

TEXT：時雨

| PS2 | 2002年 4月4日 |
|---|---|
| FROM SOFTWARE ● ACT | |
| 6800日圓● DVD-ROM ●記憶容量未定 | |
| 對應 iLink CABLE 對戰 | |

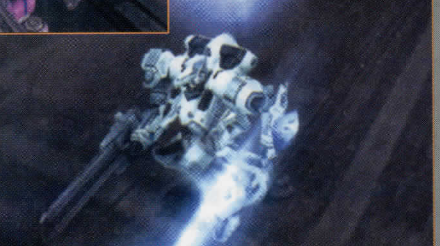
《ARMORED CORE》的世界，一直以來都是由互相敵對的企業所統治，今集《AC3》的背景也不例外。玩者身為一位 RAVEN（用AC為企業作戰的傭兵），不熟悉各企業之背景的話實在難以生存。今期筆者便會為大家介紹今集中登場的各間企業，還有 AC 的新機能說明！

## CORE 搭載型新兵器 EXCEED-ORBIT

「EXCEED-ORBIT」顧名思義是一種軌道自律攻擊武器，它平時是搭載在 CORE（AC之中心部份）背部，玩者可以隨時將之射出，之後它會浮游在自機周圍，自動向敵人攻擊。EXCEED-ORBIT不論在地面還是空中都可以使用，當然也可以和其他武器一同使用。

由於EXCEED-ORBIT是裝置在CORE背部的武器，和「OVERED BOOST」（產生強大噴射力的加速裝置，在《AC2》首次出現）的位置相近，因此遊戲設定了玩者不能同時使用 EXCEED-ORBIT 和 OVERED BOOST 。如果玩者重視機動力，又或者任務本身要求玩者有機動力的話，看來還是採用 OVERED BOOST 比較好。另外，輕量級和中、重量級AC的 EXCEED-ORBIRT 在性能上是有分別的。





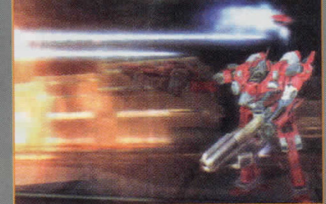
◆ 利用 EXCEED-ORBIT，玩者可以犧牲 OVERED BOOST 的機動力來換取更強的火力



◆ EXCEED-ORBIT 的攻擊力，相信和 CORE 的重量級別會有所關係

### 輕量級 AC

輕量級AC最多可以裝備一架ORBIT。從畫面中可以見到ORBIT的外型有如戰鬥機一般，看來它應該有不俗之機動力。





### 中～重量級 AC

中、重量級 AC 的攻擊力和防禦力都比較高，照此推斷，它們的 ORBIT 也應該較為重視攻擊力。中、重量級 AC 可以搭載之 ORBIT 數為兩架。

## 控制新世界秩序的五個組織

要了解《AC》的世界觀，大家一定要明白企業和企業之間的關係。由於《AC3》的時代和以往數集都不同，今集出現的企業全都是舊玩家從未聽過的。不過它們彼此之間的關係，大家可能會覺得十分「熟口熟面」……

### 《AC3》中登場之主要組織

#### NO IMAGE 整個世界的管理者 DOVE

DOVE 是地下世界「LAYARD」的管理者，它控制了世界的所有網路，其影響力無處不在，說它為「無所不能」也不為過。因為大家都已接受了一切事情是受DOVE控制的現實，所以有時人們甚至不會意識到它的存在。

#### 野心成為支配者的企業 MIRAGE




作為追求「利潤」的企業，MIRAGE是這個地下世界中最大、最具影響力的一間。也正因如此，MIRAGE 極力希望能擺脫 DOVE 的控制，以增加自己對世界的支配權。不過由於害怕 DOVE 的能力，MIRAGE 仍只能秘密地進行這些活動。

#### 接受被管治現實的企業 CREST ind.




規模僅次於 MIRAGE 的大企業 CREST，它認為DOVE是維持地下世界秩序最好的系統，因此也肯定受到管理的現狀。對於立場完全相反的企業 MIRAGE，CREST保持著比一般競爭對手更高的警戒。

#### 積極擴張中的第三勢力 KISARAGI




KISARAGI 只視 MIRAGE 和 CREST 為競爭的對手，它對 DOVE 沒有任何特別的意識，也對支配世界不表關心，其活動只為了擴張其企業勢力，沒有政治上的意圖。

#### RAVEN 的「巢」 GLOBAL CORTEX




以派遣傭兵RAVEN為各企業服務的中介人組織，在以前曾傳聞它是在管理者 DOVE 管轄下的一個組織，但現在它是完全獨立的，政治立場也保持中立。其成立的經過至今仍是個謎。



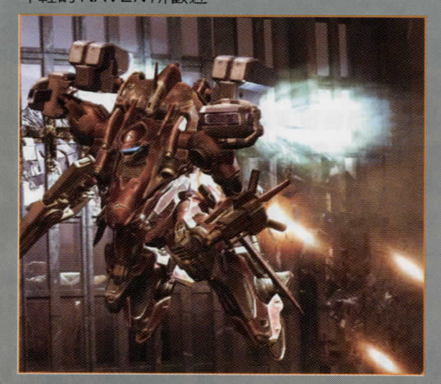


## 兩大企業之AC設計風格

地下世界「LAYARD」之兩大企業——MIRAGE和CREST，它們各自都有開發自己品牌的AC和其部件。由於兩間企業的開發方向不同，它們的AC在設計上之風格也大相徑庭。這個關係和上集ZIO MATRIX和EMERAUDE之間的關係也非常相似。

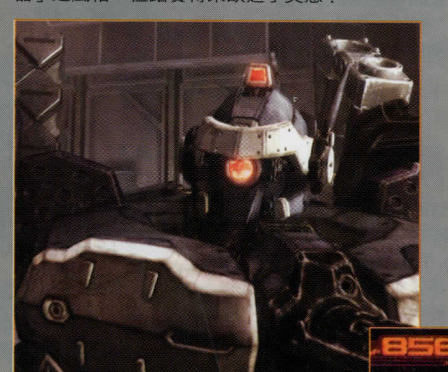
### MIRAGE

以曲線為主體的設計，風格比較有未來感，比較年輕的RAVEN所歡迎。



### CREST

設計上有較多直線和直角，很有作為「機械武器」之風格，但踏實得來缺乏了美感？



# 其他今次新公開之《AC3》新要素



◆武器腕的威力一般來說比起普通武器為高，但論汎用性則有所不及。今集這個情況將會有所改變？

## 武器腕有兩種發射模式

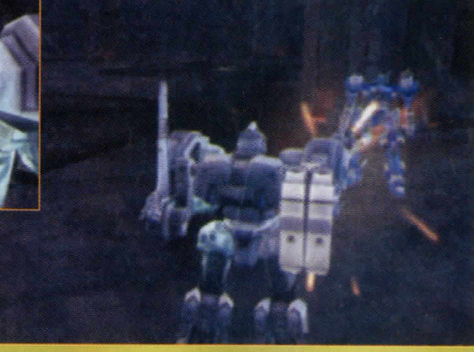
「武器腕」即是那些武器和腕部連成一體的部件。由於在裝備後兩隻手不能再裝備劍、盾等武器，又有防禦力下降等缺點，因此使用起來十分不便。不過在《AC3》中，部份武器腕會有兩種不同的發射模式，小則發射的彈數會有分別，大則連攻擊方法本身也會改變！

## 盾可以擋開劍？

一直以來光能劍無論斬中甚麼，玩者的硬直時間都是相同的。但在今集光能劍一旦斬中盾牌，使用光能劍的一方會被彈開！這點對近距離的攻防會產生何種影響？

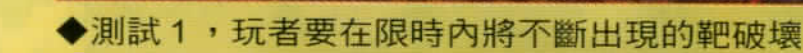


◆光能劍和盾之間有INTERACTION是科幻動畫中必有的設定



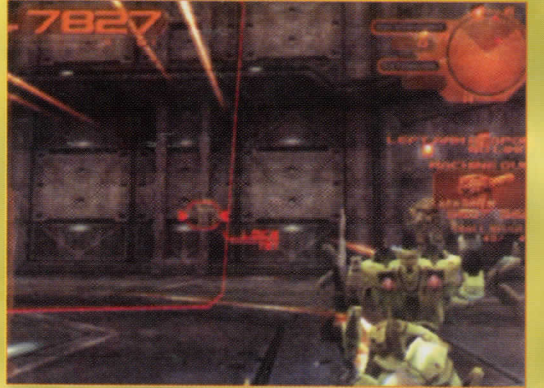
## 測試模式增至兩種

在設計好自己的AC後，玩者通常都會利用MENU中的測試模式去測試一下機體的真正性能和控作特點。在今集，遊戲更新增了一個測試模式讓玩者選擇，而且在測試完成後還會有成績可看！初心者不妨先在這裡熟習一下AC的操作。





◆測試1，玩者要在限時內將不斷出現的靶破壞





◆測試2，沒有一直以來傳統的測試模式，玩者只要將所有會動的目標消滅即可

## 巨大生物兵器出現！

RAVEN的任務主要都是圍繞著企業之間的紛爭。在這個世界中，企業和企業之間幾乎是處於戰爭狀態，戰鬥的危險性因此也極高。在今次公開的情報中，我們更發現了生物兵器的蹤影！這些生物武器會不會和上集火星上的「DISORDER」相同，抑或會是另一系列的新兵器呢？



◆比起上集的DISORDER，這些生物兵器更有原始的味道



# 感染拡大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

貞本義行×伊藤和典×真下耕一

由貞本、伊藤和真下這三位日本動畫界名人，將會聯手製作一款以PS2作為平台的半實時角色扮演遊戲，名為《.hack》。這套作品最具特色的地方，除了遊戲本身之外，更會同時推出OVA版，而整套作品將會一共推出4集，遊戲的部份是一個假想的世界，動畫部份則是現實的世界，遊戲與 OVA 版的故事會有所關連，而遊戲更會有連OVA的同梱版本發售，售價只是5800日圓（獨立購買遊戲則是3800日圓），OVA版每集片長為45分鐘，以DVD作為媒體，至於遊戲版本的第一集副題名稱為「感染擴大」。

## Character Design

**貞本義行 YOSHIYUKI SADAMOTO**

曾為「新世紀Evangelion」、「冒險少女娜汀亞」等GAINAX人氣作品負責角色設計的作畫監督。

## Scenario

**伊藤和典 KAZUNORI ITO**

曾為多款名作寫過劇本的編劇作家，其代表作有與押井守監督合組製作的「機動警察 Patlabor」。

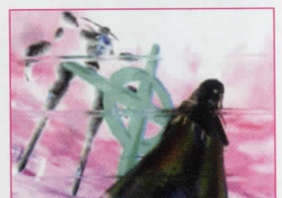
## Animation Direction

**真下耕一 KOICHI MASHIMO**

一位常以新表達手法去構思作品的監督，而今次則是擔當動畫的部份。其代表作有「無責任艦長泰勒」、「EAT-MAN」、「NOIR」等。

## 「.hack」的世界觀與故事

在距離不遙遠的未來，社會已經有著飛躍的網絡技術存在。「The World」，是在網絡得以全面解禁以來最先發售的網絡遊戲，擁有全球多達2000萬人以上的玩家一起參與。不過，剛剛去世的制作者竟然在遊戲程式中殘留了一個叫做甚麼「知性之搖籃」的存在，其胎兒更在遊戲世界內急速活動，任何進行遊戲的人便會枉然地失去知覺……



◆遊戲內的世界將要出現崩潰

## 遊戲版的主人翁「卡爾多」

遊戲版「.hack」的故事舞台，是於一個架空的網絡遊戲世界內進行。前文已經提及過，遊戲版是一個以假想的世界去描寫。遊戲中，玩者將會飾演一名從現實世界走入了網絡遊戲世界內「The World」的14歲青年「卡爾多」，故事是由主角的同學誘導他進入「The World」而展開，可是主角的同學在遊戲中不幸被怪物擊倒，令到他在現實世界上陷入意識不明，主角為了救回他的同學及找出回到現實世界的方法，便唯有在遊戲之中繼續冒險，而在當中就遇上了一位具有特殊能力的神秘白色少女「亞烏拿」，到底她的出會可否幫助到主角呢？



◆眼前白色少女的身份到底是...



◆在上空一直監視住卡爾多行動的她，到底目的何在？




本故事的主人翁，是一位雙手各手執利刀的少年。從他身上的輕巧裝備可見，是屬於速度重視的一類。

從手執魔法杖都知道她是一名魔法師，相信是主角的敵人之一。

給人一種神秘氣氛的少女

# 貞本義行+伊藤和典+真下耕一的最新力作

| PS2 | 2002年 6月 |
|---|---|
| BANDAI ● RPG | |
| 5800日圓 ● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

TEXT:AINHO



## 動畫版的主人翁「水無瀨舞」

「.hack」OVA版的故事舞台，是設於2010年的現實世界上。一天，14歲的女主角水無瀨舞，與遊戲研究部的朋友香往智成一同玩「The World」的電腦遊戲，可是遊玩期間兩人突然陷入昏迷狀態；舞在其後雖然能夠醒來，可是他的朋友依然昏迷，不過最離奇的是，在世界各地也多次發生同樣的事件，而在舞甦醒過後，就與一位名叫德岡純一郎的神秘中年男性一同調查此事，而第一個調查的地方便是開發「The World」這款遊戲的遊戲廠商「CC社」。



◆失去意識的舞和智成被救護車送往醫院去

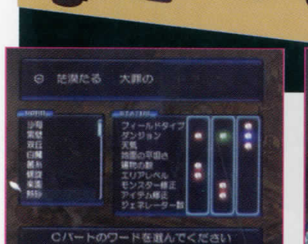


◆世界各地也發生同類事件，到底是怎麼一回事？

BT　司　昂　米米露　保亞

## 遊戲版戰鬥系統及畫面公開！

遊戲版「.hack」是以假想的網絡遊戲世界「The World」作為故事舞台。無論世界地圖、迷宮以至戰鬥畫面均以全3D來表達，而遊戲玩法與一般RPG大致相同，都可以在冒險前先組好隊後才出發。在「The World」中，無論草原、沙漠或是迷宮都有怪物徘徊，如果主角與怪物接觸便會即時進入戰鬥畫面，戰鬥中主角以外的角色會由電腦操縱，而藉著玩者組合在遊戲中取得的單語，可自由自在地令迷宮構造產生變化，另外主角和同伴更會有好感度的系統，隨著不同會話的回答便可提升好感度；好感高的時候，在戰鬥中便可得到同伴使出回復魔法的援助。





◆組合不同言語令迷宮構造起變化

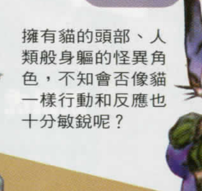


◆玩者可隨意切替同伴加入隊伍中



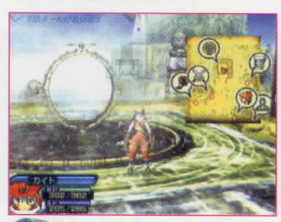


◆在戰鬥中主角可與同伴會話來交換道具或是提出使用技能的協助





◆壓迫力十足的戰鬥場面



◆在世界地圖上移動會有小型地圖的顯示





◆利用BBS去收取重要的情報



**米亞**

擁有貓的頭部、人類般身軀的怪異角色，不知會否像貓一樣行動和反應也十分敏銳呢？

**愛露古**

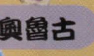
使用咒紋的魔術師，擁有治療同伴的特殊技能，在OVA版她的身份是司。

**保拿古羅詩**

全身好像散發出一股神秘能量的女劍士，行動敏捷，背中的大劍就是她的特徵所在。在OVA版她的身份是米米露。

**巴魯姆古**

劍士一名，是「The World」初期的角色，Level比其他為高。



**奧魯古**

在「The World」中被主角拯救後一同冒險的劍士。







充滿朝氣的「100 ACRE WOOD」

| PS2 | 2002年春 3月28日 |
|---|---|
| SQUARE ● RPG | |
| 售價未定● DVD-ROM | |
| 記憶未定 | |

TEXT：馬高

隨著開發商正式落實「KINGDOM HEARTS」的發售日期，有關遊戲中的登場角色、世界以至系統等各方面的資料已經逐漸明朗；今期筆者將會繼續為大家帶來遊戲最新情報，作為迪士尼和SQUARE支持者的你，以下的介紹自然不會輕易錯過啦！


究竟洞穴內會有什麼發現呢？


可愛的維尼


大家一同進行冒險

# SORA進入小熊維尼的世界……

經過多個不同的世界後，SORA〔ソラ〕已經先後結識了多位用友，可是由於要繼續旅程的關係，也不得不向他們道別。經過數日的旅程後，SORA與同伴來到一個充滿朝氣的森林「100 ACRE WOOD」，正當他們準備找一處地方休息的同時，小熊維尼〔POOH〕、豬仔〔PIGLET〕與及跳跳虎〔TIGER〕突然出現。維尼先自我介紹，SORA得知牠們原來居住在這個森林裡，在言談之間大家很快已經打成一片，這時貪玩的跳跳虎更提議玩一個遊戲！

## 與跳跳虎玩遊戲

在出發之前，跳跳虎向大家提出一個小遊戲，由於是初次見面的關係，SORA當然也沒有拒絕。遊戲玩法是需要由森林中的一邊跳到另一邊，最快而沒有跌倒的一方便算勝利；看起來好像非常簡單，對於提出這遊戲的跳跳虎來說當然一點難度也沒有，可是對於不擅跳躍的SORA相信也有一定的難度呢！


跳跳虎正在講解遊戲規則


小心呀！



**豬仔〔PIGLET〕**
同住於「100 ACRE WOOD」的豬仔，是小熊維尼的好朋友，在冒險旅程中不時會露出懼怕的樣子。

**跳跳虎〔TIGER〕**
充滿活力的跳跳虎也是小熊維尼的好朋友，經常為大家帶來一些笑話。

**小熊維尼〔POOH〕**
迪士尼中最受歡迎的人物之一，性格溫純的牠，最愛吃蜜糖，經常做出一些有趣而又幽默的動作。

## 「FF VII」主角CLOUD登場！

除了迪士尼的角色之外，FF系列中的角色當然也不會缺少啦！繼早前公佈過的「TIDUS〔FFX〕」、「WAKKA〔FFX〕」、「SELPHIE〔FFVIII〕」與及MOOGLE之外，再有一名落實登陸遊戲的系列角色「CLOUD」！





**CLOUD**
<<FFVII>>中的角色之一，22歲，手持一把長劍的謎之戰士，擁有一股邪惡的力量。

# 美麗的海底王國！

在一個廣闊無底的深海裡，今天來了三位客人；SORA、唐老鴨和高飛狗一行人進入這個深海後，隨即遇到一位美麗的少女，經過一輪對話後，SORA 得知她原來是這個大海中的公主 ARIEL〔アリエル〕，而自己亦已經進入了人魚王國〔ATLANTICA〕。ARIEL剛從皇宮偷走出來，當然不會放過機會，與 SORA 一起在這個美麗的海底王國玩樂一番。可是，在平靜深海的另一方，原來正蘊藏著一個危機，擁有邪惡魔法的 URSULA〔アースラ〕正準備一次大反擊……



ARIEL 為何突然驚慌起來？

URSULA 究竟有什麼鬼主意呢？








美麗的海底王國！



## 變身人魚三人組

進入大海後，SORA、唐老鴨和高飛狗搖身一變成為一隻善於游泳的人魚，其中最有趣的相信是唐老鴨的八爪魚和高飛狗的海龜造型；由於要進行某些特別任務，這時需要從四人之中編選三人繼續進行這個深海之旅……

可愛的造型！





威力強大的攻

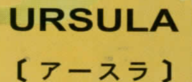
## 戰鬥系統續報

在戰鬥系統上，本作採用了不少「FF」系列中的特色，有玩過的朋友相信都會記得在遊戲內只要取得一些物件就可以配置於裝備上，從而令它們擁有更強的威力。至於來到今次遊戲，同樣會沿用這個系統；就以 SORA 取得一條巨大鎖匙後的戰鬥為例，玩者將可透過早前取得的物件，配置於鎖匙上使用神奇的力量。

**ARIEL**

〔アリエル〕

擁有邪惡魔法的魔女，曾居住在皇宮內，其後被驅逐出外，但她對此事亦僅僅於懷，今次回來的目的是破壞海底王國！



**URSULA**

〔アースラ〕

好奇心相當強的她，雖然身為人魚國的公主，但對於宮內的生活感到極之沉悶，希望到皇宮以外的世界探險。

**SEBASTIAN**

〔セバスチャン〕

URSULA 的好朋友，是皇宮的著名音樂家。

## 公主們的呼喚！

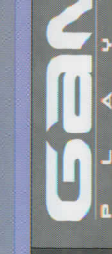
得到魔法師的指引下，SORA 為尋找傳說中的「王者之劍」，來到了一個神秘的異空間，裡面除了一個個由彩色圖案組成的地板之外，幾乎完全空無一物，四周漆黑一片。SORA 不斷向前走，突然從遠處傳來一把來自女性的聲音，他仔細看清楚地板上的圖案，原來她們分別是白雪公主、睡公主、仙迪亞和碧利。SORA 突然感到有一道強光向著他照射，眼前的就是傳說中的「王者之劍」！當 SORA 將劍拿起後，四方隨即傳來公主們的呼喚「它就是你所找尋的力量嗎？」，究竟這把「王者之劍」對 SORA 日後的發展會有什麼影響呢？



看看地板上的圖案




「王者之劍」就在眼前！





# バトル封神(ほうしん)

| GC | 2002年 春 |
|---|---|
| KOEI ● ACT ● 6800 日圓 | |
| 8cm 光碟 ● 記憶體未定 | |
| 對應 GBA CABLE | |

TEXT : KACHUN




◆主角登場！

KOEI的『封神』系列，即將登陸任天堂家用及手提遊戲主機！今次介紹的GC版『BATTLE封神』，在故事和角色等背景資料方面將繼承前作內容，但在遊戲方式上將則重於動作性和戰鬥方面。一個『封神』背景、加『真・三國』系統的全新動作遊戲，您又有無興趣一試呢？

◆取得道具的話，將可令主角各方面的能力有所提升。

## 系列最新作、GC上繼續降魔伏妖！

由光榮〔KOEI〕開發、改編自中國古典小說《封神演義》的全新動作遊戲--『BATTLE封神』，將於今年春季在GC上正式登場！不是善忘的遊戲迷都應該記得，光榮曾經在PS上推出過『封神演義』遊戲；今次GC版『BATTLE封神』，可說是同系列的另一全新作品。在故事內容上，新作將延續前作內容；而包括主角在內的一眾角色，不少都是曾經在前作中出現過。至於遊戲內容上，今集會相對則重於動作性方面；玩家所控制的主角要利用由仙人所創造、一系列叫「寶貝」的武器，將遊戲內的妖魔鬼怪——「封神」〔擊倒〕。另外，視乎裝備的「寶貝」不同，角色亦可使用到各種各樣的術，以增強攻擊力，甚至一次過將四圍眾多的敵人全數擊倒。從遊戲系統和戰鬥方式來看，倒有點像同公司之前為PS2推出的『真・三國無雙』系列；您又有無興趣在GC上繼續降魔伏妖呢？

## 故事簡介

故事發生在震動周朝的「受王之亂」後兩年〔按：繼承PS2『封神演義2』故事發展，遊戲中「受王」乃紂王與妲己之子〕。當時，來自仙界的力量已經消失了，而人們亦已重拾和平的生活。有一日，在周建國之戰〔按：PS版『封神演義』故事內容〕中理應已被「封神」的紂王、妲己、聞仲、惡來，竟從封神台逃了出來。紂王呼喚出「星之聖龍」並奪得龍玉，繼而率領藉龍玉之力復活的妖魔和軍隊，向周朝展開報復。知道紂王行動的仙人元始天尊，命令子牙、麗蘭、太公望、哪吒〔ナタ〕將他們擊倒。面對洶湧而來的死人兵團和巨大怪物，子牙等人有能力為大地回復和平嗎......？


◆本作的最大歹角：紂王和妲己。

## 四大主角登場！

正如剛才所講，玩家需要從遊戲內4名主角中挑選一人，展開降魔伏妖之旅。每個角色在攻擊力、防御力等方面都各有差異，而角色選擇不同，亦會影響遊戲地圖以至整體故事的發展。以下筆者將對本作內4名主角作簡單介紹。

### 子牙

幼時父母雙亡，由祖父養育成人。力量雖然只屬一般，但善於利用敏捷的動作向敵人施以連續攻擊。

### 麗蘭

擁有不可思議力量的巫女。在之前的大戰中失去了親人和朋友，令她討厭戰鬥。攻擊能力較弱，但卻能使出強勁的術。

### 哪吒〔ナタ〕

因一次事故喪命，但經仙人之手變成人造人而復活。看起來似乎還是少年的他，卻擁有強大的攻擊能力。在PS版『封神演義』中曾經與太公望等人並肩作戰。

### 太公望

為降魔伏妖而從仙界來到人間的道士。目標是得道成仙，亦能使用強勁的術；但動作遲緩將是他的弱點。







# 了解戰況、勝算在握！

在本作內，玩家需要從4名主角中挑選一人，並向共8關的遊戲展開冒險歷程。每關遊戲除地形、特徵有所不同外，又會視乎主角個別的特點出現不同變化。在遊戲過程中，主角需一邊利用普通攻擊及「寶貝術」與敵人進行戰鬥，一邊向BOSS敵人身處的據點邁進。此外，取得隱藏於地圖內「寶貝」的話，便能於戰鬥時使用全新「寶貝術」。

以下為大家介紹一下本作的基本遊戲畫面。

## ADVANTAGE 計

顯示目前戰況的「ADVANTAGE 計」。計內的紅色部份表示我軍，藍色部份則代表敵軍；哪部份較多則表示該方目前的形勢較為有利。大體來說，紅色部份會視乎敵人被擊倒的情況增加；相反，玩家一方同伴被「幹掉」的話，該部份便會減少。當然，有技術的玩家們絕對有能力將當前不利戰況完全扭轉。



◆ADVANTAGE計幾乎變成全紅，表示敵人即將全部殲滅。

## 地圖

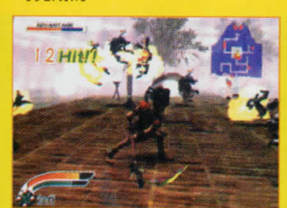
遊戲最大將於一個 300 平方米的地圖上進行，而這裏則會提供地形資料，讓玩家利用地圖進行搜索。此外，地圖將分別顯示敵我兩軍的位置，玩者除可將敵人引進對自己有利的位置外，又可以為被敵軍包圍同伴解困；所以地圖在戰略上而言將會相當重要。



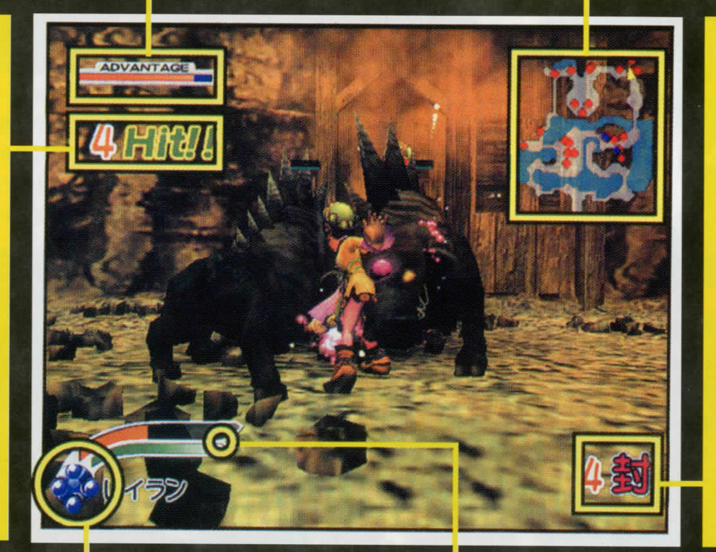
◆從地圖掌握敵我雙方的位置。

## COMBO 數

與一般格鬥遊戲相似的 COMBO 系統。做出 COMBO 不單為遊戲增添華麗的戰鬥場面，亦可給敵人施以更大損傷。此外，「寶貝術」當中亦有必須通過連續HIT才可完成的。



◆創造最高 COMBO 數字。




## 封神數

顯示同一關內，被玩家「封神」的敵人數目。



◆已經將 20 個敵人「封神」，繼續努力！

## 裝備中的寶貝

要跟強勁敵人對戰、又或者是被大群敵人圍攻時，都是發揮「寶貝術」威力的適當時機。在同一時間，主角將可裝備多達4種寶貝；所以，如何因應不同情況、使用不同的寶貝將成為本作內重要一環。此外，術的熟練度會隨著使用次數提升，令威力、射程等基本性能有所強化。本作所包含的「寶貝」約有70種，而每件「寶貝」所能使用的術亦會各有不同。



◆「寶貝」運用，將是遊戲內重要一環。

## 體力計和仙力計

畫面內紅、綠色的分別是體力計和仙力計。要使用「寶貝術」的話，仙力可說是不可或缺的條件；同顯示主角身體狀況的體力計一樣，玩家都必須時刻留意。獲得某些特定道具的話，將可增加主角的體力和仙力。



◆利用仙力，使出威力強大的術！

# 與 GBA『MAGICAL 封神』遊戲連動

今次GC版『BATTLE 封神』，將可與同樣預定於今年春季在GBA推出的『MAGICAL 封神』進行連動遊戲。通過 GBA 專用 CABLE，兩者之間可以進行資料交換；例如在 GBA『MAGICAL 封神』內取得的「寶貝」，可以藉此帶到 GC 版遊戲使用等等。



◆與 GBA『MAGICAL 封神』進行連動。

PS2 | 2002年 4月25日
ENTERBRAIN ● AVG
6800日圓 ● DVD-ROM
記憶容量未定

# 與杜羅斯進行死鬥的6年後，GALERIANS「ASH」終於被覺醒！

TEXT:AINHO



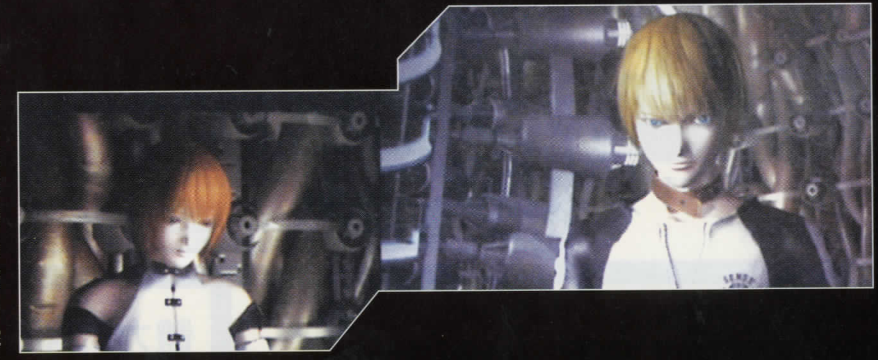





闊別了三年時間之多，由ENTERBRAIN廠商所製作的PS用動作AVG遊戲《GALERIANS》，憑著以描寫圍繞於多重人格和超能力的獨特故事和世界觀，在當時獲得甚高的評價，而在一個月前廠方終於發佈其最新續集。從副題名字所知，今集的故事主要圍繞6年前RION在破壞杜羅斯時誕生出來的「ASH」所引起的一連串事件，到底RION能否打斷他抹殺人類和將次世代電腦「杜羅斯」再生的野望呢？

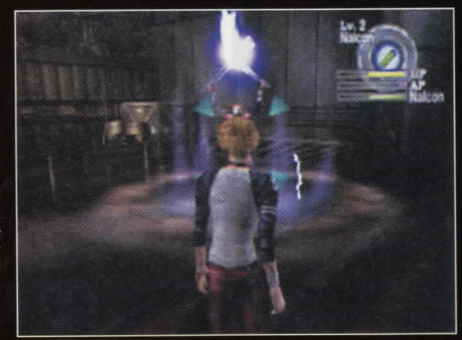
## NBZ1 前作故事回顧

西歷2522年，一個名叫米高安哲羅市擁有一台具有能自己作出判斷和修復能力的次世代電腦杜羅斯。可是有一天，杜羅斯竟在不服從人類私下創造了一個以支配世界為慾望的新人類「GALERIANS」。開發這部電腦的沙特爾拿博士，在得知這個異變事件之後，便與共同開發者巴斯卡利博士的女兒LILIA利用病毒程式去將杜羅斯破壞。在事件得以解決之後，這些病毒程式便藏於沙特爾拿博士的兒子RION的身體內，後來有人將RION監禁入一間記念病院中進行人體實驗，以致令他喪失了記憶，看見RION這樣子的LILIA便決定帶他離開……



## LOCK ON系統令戰鬥更得心應手

要阻止次世代電腦杜羅斯的唯一手段，就只有持有病毒程式的LILIA和具有超能力的RION。今集的故事是由前作的最終決戰之前開始；前作遊戲進行時角色是以多邊形製作，可是背景卻因機能有限，只能以由多幅硬照所合成的固定視點形式來進行，不過來到機能得以大幅提升的本作上，全部均會以Full Polygone來顯示，玩者在遊戲期間可以隨意改變視點，而遊戲系統則與上集大致相同，同樣有HP、AP值及Nalcon、RED和D-FERON這三種超能力可以使用攻擊敵人，但在戰鬥時就新增自動LOCK ON系統，被LOCK ON的敵人會有一個圓圈，這樣便不怕會打不中敵人了。



## 新增「防禦」動作

上期已經為大家介紹過，攻擊方式一共有三種超能力可以使用，而今作將會追加動作之一，就是「防禦」這個動作，使用後會張開一個超能力的護盾　，能大大減低敵人攻擊的損傷，而使用期間AP會得以提昇，這種動作在一些環境狹窄難以離開的地方上使用最適合不過。









## LILIA

有份參與製作杜羅斯的科學者，是巴斯卡利博士的女兒，只有她持有能將杜羅斯破壞的病毒程式。經過6年的時間後，她已成長至一個非常優秀的科學者。

## ROMERO

被派遣到去守住市民避難所的軍隊的司令官，性格膽小，前線實戰經驗相當少，保住自己條命就是第一考慮，十分討厭與敵人擁有同樣超能力的RION。

## PARANO

另一名最終超能者，性格非常凶狠殘忍，擁有很強的猜疑心和警戒心。

## RION

製作出次世代電腦杜羅斯的沙特爾拿博士的兒子，擁有非比常人的超能力。雖然他成功將杜羅斯破壞，可是精神卻發生沖突，需要安置在一個超低體溫維持裝置裡來維持生命，後來在得到LILIA和軍隊的援助下才得以被甦醒過來。

## ASH

6年前RION將杜羅斯破壞時誕生出來的最終超能者，以服用化學物濃縮鈾維持推動力，能放出放射性污染病毒，人類一接觸便會即時死亡，而他身體所穿上的是一件對核子有所感應的超薄不銹鋼製造Jacket。

## 序盤故事公開！

### 一機場終端4F


管制室


第一研究室


作戰資料室

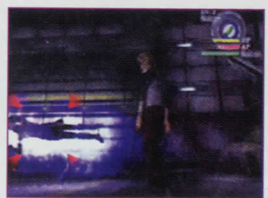

三樓通道

### 一機場終端2F


緊急用電源室

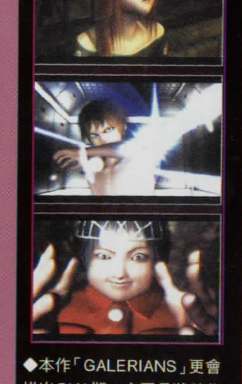
### 一機場終端地下


西側地下通道


第三格納庫

### 一機場終端1F


總合事務局


◆本作「GALERIANS」更會推出OVA版，主要是將前作完全映像化為主。





# 真車落場任你舞！



RIDING SPIRITS



| PS2 | 2002 年 春季 |
|---|---|
| SPIKE ● RAC | |
| 6800 日圓（預定） | |
| 容量未定●記憶未定 | |

一直以來，在賽車遊戲之中也是以 4 輪的較為受歡迎，而單車遊戲則輪為次等的遊戲，最主要是在真實世界之中，電單車的用家實在比其他 4 輪車的少，不過，相信這《RS～RIDING SPIRITS～》會為電單車迷帶來驚喜。

## 愛駒落場．感覺特別唔同！

熱愛電單車的朋友，一定希望可以令自己的車可以變得更快，更有型，而且最好可以在賽道上和同道比個高低，不過，在現實世界之中要做到這點，實在註何容易，就算有同好，也未必會有場地呢？

不過，在 PS2 的新遊戲《RS～RIDING SPIRITS～》之中，大家便可以找到這方面的樂趣了！一般的電單車遊戲，也會以現役的賽車和車手來作招來，然而，《RS～RIDING SPIRITS ～》卻放棄了這方面的要素，反而選取了現時在路上可以見到的「街車」來 作號召！

對了！大家現在使用的是哪一牌子的電單車呢？YAMAHA？HONDA？SUZUKI？其實只要大家使用的是日本的電單車，在《RS ～ RIDING SPIRITS ～》之中相信應該可以找回自己的款式吧！

在《RS～RIDING SPIRITS ～》之中，便是讓玩家可以購入自己現時使用的電單車車款來比賽，這樣一來，親切感絕對是百份百的！

■駕駛自己的電單車在賽道上飛馳，感覺真好！











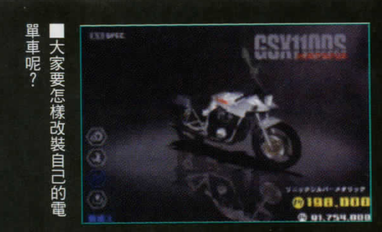
■車款多多，任君選擇。

## 要幾特別．有幾特別

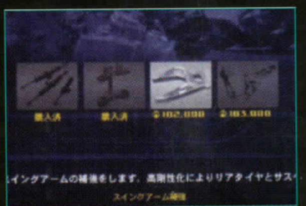
在遊戲之中，玩者除了可以選擇自己的電單車之外，其實還可以選購一些貼身的裝備，例如是電單車的特別服裝，又或者是頭盔，為了顧及玩者的原故，所以在遊戲之中所出現的電單車服裝和頭盔大多數也是以實名出現的，單是頭盔的款式已經有50種以上，而服裝方面，更加有超過 100 款以上任玩者選擇，熱愛單車的朋友一定會為之瘋狂呢！

除了頭盔和服裝之外，其實電單車方面也可以多方面的修改，在現實生活之中胡亂改動電單車的裝備，隨時也會被警方檢控，不過，在《RS～RIDING SPIRITS～》之中，玩者便可以自由的改裝，而所謂的改裝，不是一般賽車遊戲之中的一般改裝，因為在這隻《RS ～ RIDING SPIRITS ～》之中，可以給玩者改裝的部份有超過 25 種以上，相信這種幅度的改裝大家一定會滿意吧！

■大家要怎樣改裝自己的電單車呢？















■服裝和頭盔也是必要的裝備呢！

■有不少的地方可以改裝呢！





## 完全的真實賽車感覺

各位喜歡電單車的朋友，不知可不可以數出在世界各地有多少有名的電單車比賽場地呢？不論你的答案是知道還是不知道，在《RS ～RIDING SPIRITS～》之中，當大家選購了自己的電單車，改裝完成之後，便可以自己的在世界不同地方的賽車場比賽，試問有甚麼可以比用自己的電單車賽道上飛馳更興奮呢！

而事實上，大家可能會想令自己的電單車更快，方法？當然有！便是在世界各地的賽道上戰勝其他的對手，在世界各地的賽道上也會有不少的同道，與他們一較高下除了是令人興奮的事之外，勝出之後更加可以得到一定的點數，利用儲起來的點數，便可以在商店之中選購電單車的零件，又或者玩者可以購買新的電單車。

講到購買新的電單車，在遊戲之中出現的車款實在非常多，粗略估計應該有超過 200 款以上的電單車款式任玩者選購，而且當中更不乏在2002年才推出的新車款，看來電單車迷今次真是要好好的支持一下了！



■比賽是唯一賺錢的方法。

■要買新車？努力比賽吧！









TEXT：時雨

# WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

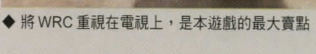
# 來參加世界越野車錦標賽！

| PS2 | 2002年 3月 |
| --- | --- |
| SPIKE ● RAC | |
| 6800 日圓 ● DVD-ROM | |
| 1440KB 以上 ● 對應 GT-FORCE | |

在眾多越車賽車遊戲中，筆者覺得完成度最高的，始終是SATURN的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》，不過在看過這套《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONISHIP~》的畫面後，筆者有預感這將會成為歷代越車賽車的NO.1！

## 將現實中的「WRC」完全再現

本遊戲既然打正「WRC」之旗號，遊戲自然有很重的模擬成份。從今次公開的畫面中可以見到，遊戲的背景、路面設計和視點等都是以「像真」為大前題，玩者可以在遊戲中感受到獨個兒在荒野中駕駛的快感。



◆ 將WRC重視在電視上，是本遊戲的最大賣點


◆ 由司機的視點作賽，更具現場感


◆ 如果玩者駛出了賽道外，便要入後波返回，遊戲也會自動切換至後方視點


◆ 一如現實的越野賽一樣，由於賽道上沒有敵車，玩者可以專心地駕駛

## 精彩的REPLAY


◆ 在完成了比賽後，玩者可以由各種角度去重溫自己的表現


◆ 這個直昇機上空視點對賽後檢討非常有用

## 二人對戰模式



正如之前指出《WRC》是沒有敵車的賽車遊戲，不過遊戲一樣有提供二人對戰模式。兩名玩者雖然是同時起步，但互相只能在畫面上見到對方的「鬼影」，不會發生任何碰撞。感覺就有如同時進行TIME ATTACK一樣。

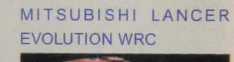

◆ 上下分割畫面對戰，最正常的對戰方法，左右視野較闊是其特點


◆ 左右分割畫面對戰，在高低起伏厲害的實道使用較好，但在轉彎和甩尾時可能會比較困難

## 登場車手和賽車全為實名！

在遊戲中登場的車手和賽車全為實名，他們都是在2001年有份參戰WRC，而且賽車的性能也會在遊戲中忠實地再現。

SUBARU IMPREZA WRC 2001 / FORD FOCUS RS WRC 01 / MITSUBISHI LANCER EVOLUTION WRC



R. BURNS


新井敏廣

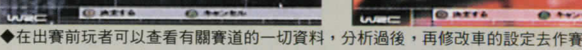

C. SAINZ

T. MAKINEN

## 配合賽道改變賽車設定

這遊戲的另一特徵，是有各式各樣的賽道登場，例如鋪裝路、沙路、雪路等，而且玩者的戰車，還可以根據不同的賽車而作出相對的修改。不過大家不用擔心這部份會設計得太過複雜，即使玩者沒有車的專門知識也可以享受改車的樂趣。




◆在出賽前玩者可以查看有關賽道的一切資料，分析過後，再修改車的設定去作賽

| PS2 | 2002年 4月 |
|---|---|
| IREM● AVG | |
| 6800日圓● DVD-ROM | |
| 350KB 以上 | |

TEXT: KACHUN



由IREM開發、全新「生存・動作冒險」遊戲『絕體絕命都市』預定於4月推出；繼之前的介紹後，筆者今次將為大家送上遊戲內主角各項基本動作資料，以及其他已佈的精彩內容。要活著離開遊戲內那個人間煉獄？細讀以下的介紹吧！



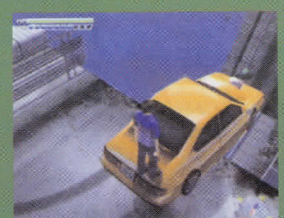

# 基本動作全面介紹！

## 豐富的動作、讓主角安然脫險！

有留意本作的朋友都知道，本作將會以大地震過後、到處危機四伏的人工島作為遊戲舞台，在這種環境下，由玩者所控制的主角當然不可能無拘無束地散步；相反，玩者需要視乎情況做出如跳躍、凌空靠雙手垂吊等動作，以求讓主角逃出生天。換句話說，只要玩者能夠靈活運用遊戲所提供的各種動作，便可讓主角克服一切困難，並將遊戲順利完成；否則的話......
以下將為大家介紹遊戲內主角所能做到的各項基本動作。

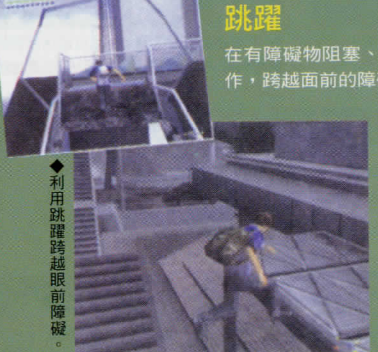
### 步行・奔跑

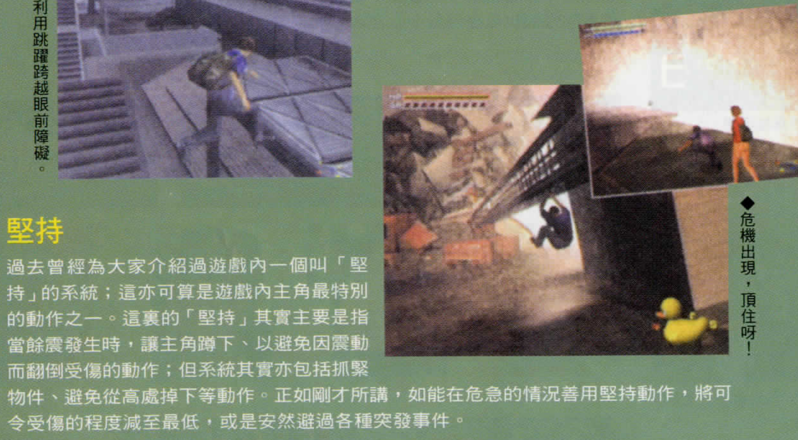
遊戲最基本的動作 -- 走路。在一般情況下，最好讓主角慢走；這樣的話，主角便不會感到口乾，而身邊有甚麼突發事件發生時亦能輕易作出應變。可是，例如要到危險的地方拿取道具，或是緊急逃脫等必要情況下，玩者便應令主角奔跑，以求盡快逃離險境。


◆到危險的地方拿取道具，便應利用奔跑動作盡快逃離險境。

### 跳躍

在有障礙物阻塞、或路面出現裂痕等情況下，主角都可以利用跳躍動作，跨越面前的障礙；配合助跑的話，跳躍的距離將會更遠。跳的距離剛好不夠亦毋須擔心，主角會自動做出用雙手抓緊作半空垂吊的動作；但如果跳的根本是主角連捉也捉不到的距離的話，那這一跳便跟自殺無異了。


◆利用跳躍跨越眼前障礙。


◆危機出現，頂住呀！

### 堅持

過去曾經為大家介紹過遊戲內一個叫「堅持」的系統；這亦可算是遊戲內主角最特別的動作之一。這裏的「堅持」其實主要是指當餘震發生時，讓主角蹲下、以避免因震動而翻倒受傷的動作；但系統其實亦包括抓緊物件、避免從高處掉下等動作。正如剛才所講，如能在危急的情況善用堅持動作，將可令受傷的程度減至最低，或是安然避過各種突發事件。

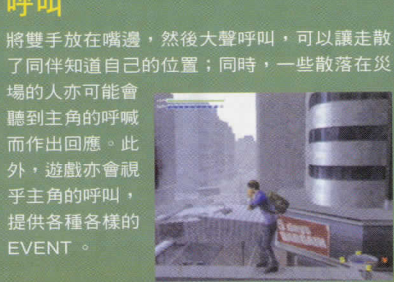

◆在懸垂狀態下按○制，主角便會放手著地。

### 抓住

走到一些不太堅固的地段，這個抓住或之前提過靠雙手抓緊、然後懸垂半空的動作就變得非常重要。在某些情況下，主角從高位向前一踏，似乎將要掉下來之際，系統便會自動做出抓緊邊緣的動作，為主角化危為夷。

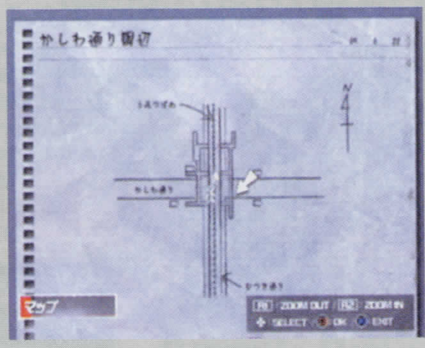
### 呼叫

將雙手放在嘴邊，然後大聲呼叫，可以讓走散了同伴知道自己的位置；同時，一些散落在災場的人亦可能會聽到主角的呼喊而作出回應。此外，遊戲亦會視乎主角的呼叫，提供各種各樣的EVENT。


◆喂，有無人呀！

## 有效運用各種道具

在逃難過程中，主角將會找到各式各樣的道具；要成功逃離險境，有效地運用道具將會是其中的關鍵所在。在緊急或一般等不同情況下，道具使用方法的要求可能會完全不同。此外，主角又可以按需要將部份道具組合或分體，創造出一件全新的道具；這對於完成遊戲將有著關鍵性的作用。



◆利用地圖，確認主角身處的位置。

## 同伴的幫助亦相當重要

本作的主題是讓主角成功脫離險境；但除主角以外，其實還有不少人是仍被困於災場之中的。主角只要向他們伸出援手，他們便會成為主角的同伴。在某些情況下，沒有同伴的幫助，主角是解決不了眼前所遇到的問題的；所以，切忌做獨行俠，向路上的人伸出援手，並與他們一起逃出生天吧！



◆遊戲內主角將會碰上的兩位女角：相澤真理（上）和比嘉夏美。







# 灣岸ミッドナイト MIDNIGHT 惡魔Z之傳說再開



現時於業務用遊戲還是大受歡迎的賽車遊戲—《灣岸MIDNIGHT》在三月下旬便會推出家用 PS2 版，雖沒有了業務用版本那華麗的機體，但是 PS2 版的模式豐富，應該可以彌補這方面的不足

## 多彩的遊戲模式

遊戲是取材於現時在「WEEKLY YOUNG MAGAZINE」連載中的同名漫畫，主角朝倉アキオ駕駛著被稱為「惡魔のZ」的「S30ZX改」在首都高速公路上稱霸，引來不少血氣方剛的飛車好手向他挑戰。而每個慕名而來的挑戰者也有著不一樣的故事，遊戲中這些車手也會一一粉墨登場，玩官可以代入其中一個挑戰者中，向惡魔のZ挑戰，親身感受一下他的厲害。回說遊戲模式，分別有「AC SCENARIO」、「TIME ATTACK」、「i.LINK BATTLE」、「REPLAY THEATRE」及「MISSION MODE」五個。



這是業務版本的機體

| PS2 | 2002年 3月28日 |
|---|---|
| 元氣● RAC ● | |
| CD-ROM ●記憶容量未定 | |
| 1~2 人用(i.LINK 必要) | |
| GT FORCE / i.LINK 對應 | |

TEXT：春日恭介



### AC SCENARIO

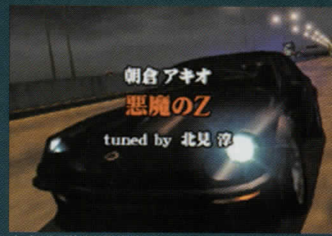
跟業務用版本一樣的遊戲模式，玩官成為了其中一位挑戰者，但不一定是一對一的戰鬥，因為挑戰者不獨只玩者一人，所以玩官還要應付同場的其他挑戰者。



所有車手也會出場

### TIME ATTACK

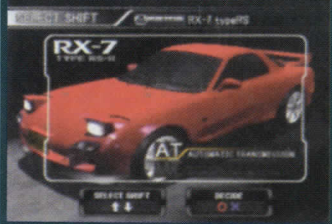
全周 180km 的真實賽程再現，玩者可以選擇任何一段或所有全程，盡自己的能力跑出最快的時間，然後在網上特設的網站內跟其他玩者比較。




七個起點任君選擇

### i.LINK BATTLE

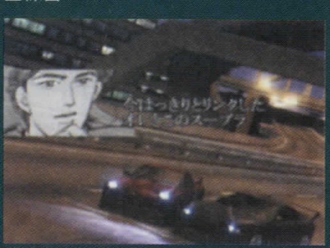
這是一個對戰模式，但先決條件是有兩台PS2、兩台TV及兩套遊戲，因為此遊戲的對戰只支援i.LINK，所以要進行二人對戰，便一定要先準備前例設備。




不會受分割畫面的困擾,因為根本不能

### REPLAY THEATRE

所有模式中的比賽，也可以保儲在記憶卡內，然後在這個模式中重播一次，從而了解自己在比賽中出什麼錯誤，可作更正，而且行走中的「CUTIN」亦會完全保留。



什麼也會重播

## MISSION MODE

這是 PS2 版最重心的一個模式，而遊戲性也是最豐富的一個。玩官會隨漫畫故事進行遊戲，當要進行比賽時，則會切換為比賽模式。而登場人物便會隨戰鬥的次數而增加，讓玩官可以真真正正代入故事中，投入感絕不是一般模式可媲美。



這個模式才是靈魂

### BATTLE PART

在 STORY PARAT 後，便會進入這個 BATTLE模式，漫畫中的著名比賽，也會在這裡一一重現各玩官眼前，還有的是他並不是只把AC模式搬過來便算，在這些戰鬥中，玩官要依漫畫中的一些特定條件完成賽事，而不是只比較速度那麼簡單。另外，在這個模式中戰勝了對手，便可以在日後選用。



比賽中也會對話的出現

### STORY PART

這一部份是交代故事的環節，有點像一般的 AVG 遊戲，不過有看過原著漫畫的朋友應該會相當感動，因為這是會忠於原作，一字不漏地在這部份內演出。這不單會令玩官更加清楚戰鬥的目的，而且也能令未看過原著的朋友對作品有深一層的了解。



原作中的名句一一重現




要取得勝利才可以令故事繼續





PS2 2002年 4月25日

元氣● ACT
價格未定● DVD-ROM
記憶容量未定● 1~2 人用

TEXT：春日恭介　(c)2002 GENKI

# 劍豪 II

## 寄身鋒刃，膈臆誰愬

在男人的世界，語言有時變得多餘，用以交流的可以是拳頭，也可以是劍。在他們的眼裡，沒有揮不出的劍，只有說不出的話。將生命交給永遠不會出賣自己的劍，無疑是有點魯莽，但始終比交給別人好...


●檢定試驗不是想像中容易




●野試合並不是一對一的戰鬥

●任務也有一定的危險，所以一定要清楚自己能否勝任



●三者互相克制

## 不停戰鬥令自己更強

玩官在遊戲內要育成一名劍客，而他的成長當然就是要經歷無數的死戰。為了要在史上留名，或要向名劍客如柳生十兵衛挑戰，便要令「名聲」值上昇。途徑有三種，一是「口入れ」，這可以理解為職業介紹，玩官可以在這裡找到一些需要劍客幫助的人，有救出、護衛、暗殺及打退等任務。只要完成任務，角色不單可以成長，而且名聲值更會上昇，不過有一些任務如暗殺做得太多的話，便可能會被逐出師門。第二是「道場」，在道場上，玩官要活用三個戰鬥的基本，分別是攻、待、懸。在不停反覆練習過後，便可以進入檢定試驗，試驗是以實戰形式來進行，勝出即為及格。之後便可以往其他道場試試自己的身手，若勝出了的話，不單名聲值會上昇，而且可能可以習得新劍技，若對手是有名之劍士，更可以奪取他的寶劍，所以道場這一環是遊戲的重心之一。最後是野試合，在草原又或是河原上，也有不少野武士集結，玩官可以在此等地方跟他們來過比試，勝出後可能會得到一些劍豪的情報，如宮本武藏的住處等。不過在這個野試合中，不是普通的比試，而是真正生死戰，所以一定要小心行事。

## 角色自行設定

現今多數遊戲也加入了自行設定的功能，小至名稱，大至外形，也可以由玩官自行決定。

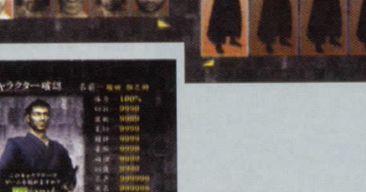


●名字當然可以自由選擇






●樣貌及服飾也有很多不同的選擇呢



●完成設定後便要開始劍豪之道

## 攻、待、懸

上文也有提及過這三個劍技之基本，先說「攻」，角色會以劍刃直接向對手作出攻擊。而「待」則是瓦解對手的攻擊，令對手露出破綻。最後是「懸」，角色會使出足技或投技，破壞對方「待」的體勢，使其出現破綻，再施以攻擊。聰明的讀者應該已經發現，其實這個系統說穿了是個較複雜的「劍、鎚、盾」，三者互相克制，令戰況不會一面倒傾向強者。

●「攻」之動作


●「待」之動作


●「懸」之動作

## 劍豪之逸事

劍豪一天的生活，便是從自宅開始。在自宅中可以執行「外出」、「休養」、「狀態」、「記錄」四個指令。選「外出」的話，便可以往「口入れ」、「道場」、「野試合」等場景，至於要做什麼，便由玩官自行決定，的確是相當自由。「休養」是體力回復的最佳選擇，在每次比試或完成任務後，體力也可能會作出一定的扣減，回到自宅選「休養」，便可以令體力回復，而且費用全免，效果顯著，實在是大戰前夕不二之選。至於「狀態」，相信讀者也不會陌生，功用當然是角色狀態的顯示，不過他還有四個更重要的功能，分別是「刀選擇」、「形編集」、「劍豪情報」及「銘刀情報」。「刀選擇」便是讓玩官決定角色使用那一柄刀。「形編集」則是決定攻、待、懸的動作，不同的動作也有一定的分別，玩官可以因應個人喜愛及習慣選擇適合自己的動作。「劍豪情報」即如上文提及到的一樣，在野試合時，蒐集得來的情報也可以在這裡查閱，從而找出當世劍豪的藏身之所，然後向其挑戰或討教。最後是「銘刀情報」，無論是入手還是未入手的銘刀，也可以在這裡查看，若發現有心儀的銘刀，但又未得到手，便可以向她的擁有者挑戰，戰勝後便可以據為己有。



●刀選擇的介面



●在自宅中的介面



●在選項側會有動作的圖案


●看看有沒有想得到手的銘刀吧!


●選擇目標劍豪的情報





TEXT: KACHUN

# 日本プロ野球2002

作為日本國內的第一運動，以棒球為主題的遊戲「多」是可以理解的，但「多」的程度亦的確叫人有點目眩。這個由KONAMI開發的『日本職業棒球2002』，究竟能否為用家帶來點點新意和驚喜？

| PS2 | 2002年3月 |
|---|---|
| KONAMI ● SPT | |
| 6800日圓 ● CD-ROM | |
| 1400KB以上 | |

## 一隻力求真實的職棒遊戲

說到今次PS2『日本職業棒球2002』的賣點，一言以蔽之，就係以最真實、超一流的畫面，將現今日本職棒聯賽的一切在遊戲內徹底重現！首先，聯賽中所有球隊、著名球星，都將於遊戲內悉數登場。在能力值等數據方面，將採用2002年球季開幕前預測的最新資料；至於去年選秀會〔DRAFT〕新加入的球員，亦將於本作內同大家見面。球場方面，以TOKYO DOME為首的11個真實場館，經過仔細模擬後，將會以近乎真實的情況呈現於玩家眼前。此外，本作內所有球手的各個動作，都是經動態擷取〔MOTION CAPTURED〕完成的，自然程度和真實感方面相信不成疑問。至於遊戲操作及系統方面，暫時有關的資料仍相當有限，但由於負責本作開發的DIAMOND HEAD，其實就正正是著名『實況POWERFUL』系列的開發組；無論名氣抑或經驗，相信都可以俾到玩家十足信心！




◆著名球星悉數登場！



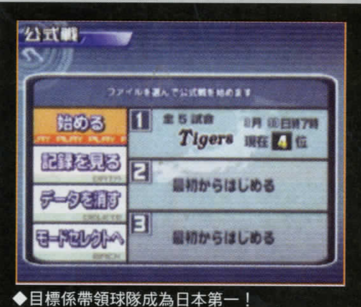
◆擊球的一刻……



◆您認識他是誰嗎？

## 充實的遊戲模式

除了真實感以外，本作內豐富而充實的遊戲模式也絕對值得玩家們留意。除了一般的比賽以外，專供初學者用的練習模式、以至收錄各種各樣數據紀錄的特別模式，您都可以在本作內使用得到。以下是本作內各項遊戲模式的簡單介紹。




◆目標係帶領球隊成為日本第一！




◆除了本身球隊以外，亦可以在這裏檢視其他對手的情況。




◆總結過去、展望將來！

### 公式戰

通過參加與現實中日本職棒相同的正式比賽，並以日本第一為目標的遊戲模式。要控制整整一季的漫長比賽，投手更迭等戰略的成敗將有著決定性的影響。

### OPEN戰〔オープン戰〕

讓兩名玩家、或由一名玩家與電腦進行對戰遊戲。與正規聯賽不同，玩家可以隨自己的意思、讓任何兩支球隊進行比賽；最適合那些沒有耐性參與漫長球季的玩家使用。

### CAMP〔キャンプ〕

供初學者使用的練習模式。從攻擊到防守、各個不同位置，玩家都可以在模式中進行苦練。

### 選手名鑑

在模式內，玩家可以確認到本作所收錄全部職業球手的能力資料。例如看投手的話，裏面會提供個別球員所能投出的球種；擊球手的話，則會提供各球員所能發揮的力量等等。




◆要檢視哪支球隊、哪名球手的資料都無問題。



◆球手們個別的特點和能力都會被清楚顯示。

### 職業棒球記錄集〔プロ野球記錄集〕

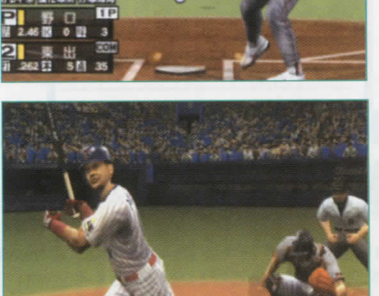
將會網羅去季日本職業棒球比賽的各種資料。





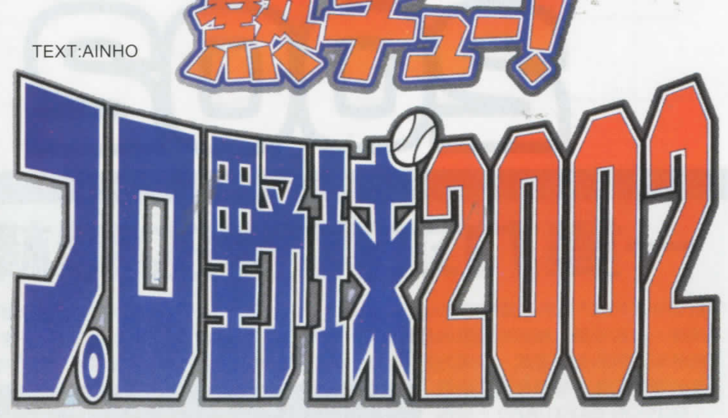






職業棒球遊戲推出過不知多少款，玩法總是千篇一律，但是以下為大家所介紹的新作《熱中！職業棒球 2002》，是由 NAMCO 與富士電視台共同製作；憑著 NAMCO的開發遊戲技術力與及富士電視台的賽事直播質素水準，單是這點已令各棒球愛好者值得注目，此外另一個特別的地方是暫定在3月尾更會先行推出街機版，不知到時會否與 PS2 版有所互動關係呢？

TEXT:AINHO



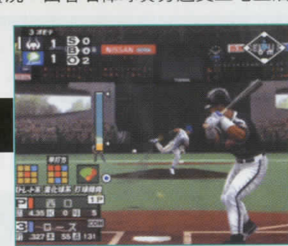

# 電視直播與遊戲的距離拉近！

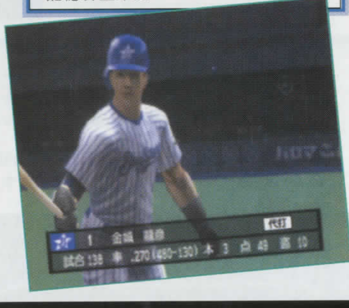
◆不知她的出現能否令你對此作的購買意欲大增呢？

## 最高水準的本作！

| PS2 | 2002年 4月18日 |
|---|---|
| NAMCO ● SPT | |
| 6800 日圓● CD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

在今集家用版中將會加入美麗 Opening Movie 和主題曲。從 Opening Movie中可以看到NAMCO第3代形象女郎吉乃ひとみ也有出現，可想而知以走多方面發展的她繼《MOTO GP 2》和《SMASH COURT》後於今集中再一次出現，而主題曲名稱叫做『ai di la』，是由 HAL 方面提供。至於賽事進行期間同樣保留實況，由著名棒球賽旁述員三宅正治先生擔當，憑著他出色的演出，令玩家完全置身於現實進行中賽事一樣。





## 最新資料與實名登場

今集2002版本中登場的球員和球場均以實名顯示，共收錄了現實中12支球隊及11個球場，各球員獨特的表情和動作，以至球場的內觀、外景、廣告板等細微部份也依據現實在遊戲中再現出來，而各球員的能力也依照最新年度為藍本。

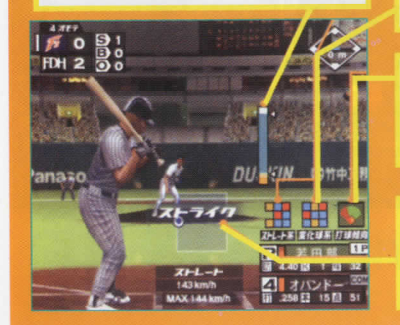
## 操作系統全面觀

### 投球編

右圖就是遊戲中基本的畫面。畫面右下方有雙方的能力值及各項情報顯示。當在最初選擇好球種之後，來到投球開始時，畫面會出現一條力度Bar，玩者除了要決定力度外，還需同時留意擊球方向，才會發出一個好球。

**投球力度 Bar**
條 Bar 越大，表示投球力度越大，而選擇不同的球種，這條力度 Bar 的形狀也會有異。

**Scope**
發出變化球的位置。紅色的表示上手，藍色的則表示不利於。



**打球方向**
打球方向的表示，打出紅色部份為之全壘打。

**Strike Zone**
一如題名是可打擊的位置。

### 擊球編





來到擊球的時候，玩者要細心留意對方的投球，若發現身處位置不適合或隱約見到球向來的軌道時，就要迅速移動Analog Stick作細微的移位，而對手是電腦的話，畫面會多了一個投球預測 Zoom 的顯示，方便玩者作出確實的回擊，那麼要做出全壘打也不難了。

### 走壘編

當將球打出之後，接著的是進行走壘，按 X 掣作出連打能令球員加快速度，到底球會擊落那一個位置，就要在乎於自己瞬間的判斷力，而隨著選手的不同能力值，會影響到送球時的速度和運送距離的轉變。











PS2 2002年 5月

GUST ● RPG

6800日圓● DVD-ROM

記憶容量未定

TEXT:AINHO

Atelier Judie

ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～



◆不知大家喜歡雙羽純所畫的插畫還是山形伊助衛門多D呢？

# Judith 之工作室

## 「工作室」系列新章開始！

不經不覺間，「工作室」系列已推出了多個作品，而最近GUST公司就公佈了其系列最新作《Judith 之工作室》。一如題名，今作的主角並非瑪莉亞、艾尼或是莉莉，而是新原創角色Judith。今作主要在工房利用各種材料去調合道具出來，然後於迷宮中進行冒險探索為目的，故事舞台為富利多王國，共有五條不同特色的街道存在，而怪物的種類將會大幅增加，喜歡工作室系列的朋友不要錯過。

### 回到200年前的時代，放浪的鍊金術士Judith的冒險正式展開

今集「工作室」系列最新作，故事舞台將會遷移到扎爾布克遙遠的東方位置的一個都市富利多王國，然而隨著舞台的轉變，遊戲也起用自新的插畫家雙羽純氏。故事講述人口只得100人的蘭亞科村，一天突然收到大量訂單，於是Judith在限期之內要利用鍊金術研製出一種可令時間改變的道具。可是怎知她在一次混入一條頭髮的調合時失敗，令工房發生爆炸，因而將她轉送到了200年前的世界。自此事件發生之後，她的人生便起了很大的轉變……




◆街與街道的連接，方便玩者直接的往來




◆在街上當然會遇上一些特別的Event發生

◆採取道具期間當然少不免遇上怪物的可能性

### 五條新街道任你往來！

以往「工作室」系列都有多條街道登場，而在來到今作中，除了保留這個優點外，各條街道也會連接住玩者的工房，方便玩者往來購物和收集情報；每一個都市也有自己的特產販賣，由此可見道具的種類比以往為多。至於玩者可前往的街道一共有5個，分別有商業都市馬特露古、農業都市里沙、礦山都市保羅斯多古、冒險者之街亞魯特露多，以及古都威露。只要清楚了解各街道的特色和特性，自然地更有效率去收集所需的調合材料。




◆經典怪物史萊姆果然永遠不滅！




◆究竟會調合出怎樣的東西呢？



**以成為王國第一高利貸**
**Witoss Lotps**
1月2日出生(山羊座)
喜歡：金錢/討厭：借錢
在一間高利貸公司工作的少年，在工作時便會戴上自己心愛的眼鏡專心地做事。

**喜歡唱歌的千金**
**Rastel Biheusen**
2月1日出生(水瓶座)
喜歡：種花，唱歌/討厭：沒有夢想的人
馬特露古家的千金，幼年時喜歡聽童話故事，對於一些不思議的魔法非常感興趣，尤其是Judith的鍊金術，為了想到未來的世界，於是樂力幫助Judith回到現實世界上。

**系列之中的吉祥角色—妖精**
出生日期不明
喜歡：工作/討厭：沒有
系列之中每集也有登場的角色。他與扎爾布克的妖精屬不同的種族，很少出現在市鎮之中。

**放浪的鍊金術士**
**Judith Volltone**
10月10日出生(天秤座)
喜歡：丸物/討厭：麻煩
被轉送到200年前世界的16歲鍊金術少女，性格十分頑皮，希望能研製出能回到現實世界的道具。

### 加入取得道具的新地方

在今作中可取得道具的地方，將會加入了地上的採取場和數種類的迷宮。越珍貴稀有的道具，當然大多數會藏於迷宮的深處，說不定還要先需擊倒強勁的怪物才可取得，而戰鬥畫面則會有所強化，同樣地在採取期間遇上怪物時便會立即進入戰鬥，有可能要研製出特定的道具才能戰勝特定的怪物，因為今集的敵人會十分之聰明呢！至於今集的調合系統同樣有所改良，例如使用了一把調合出來的「炎之劍」後，便會有新炎屬性的道具誕生出來。




# 來創作家居吧！

## 理想的家隨意由我創

擁有一個屬於自己的Dream House也是每個人的夢想，可是並不是每個人有能力（指金錢）去將之實現。之不過，隨著虛擬遊戲這個偉大的誕生，現在大家也能夠在一文不花底下於遊戲裡隨意創作一個心目中理想的家，因為Victor Interactive最近公佈了一款以創作家居為題材的模擬遊戲《來創作家居吧！》。遊戲並沒有甚麼特別的目的，玩者可以隨自己的喜好自由去設計屋內的裝飾，到底大家的Dream House會又是怎樣點兒呢？





| PS2 | 2002年 4月25日 |
|---|---|
| Victor Interactive Software ● ACT | |
| 5800日圓 ● DVD-ROM | |
| 851kb | |

TEXT:AINHO

### 大幅度進化的本作

這個《來創作家居吧！》遊戲，其實是《MAKE HOME DREAM》系列的續編。隨著開發平台的改變，遊戲畫面都得以大幅度強化，無論屋外內的樣貌、各種家具設備、以至光源照射表現方面，都十分像真和富有質感，而且遊戲更得到一些與家居有關業務的公司提供協助，如生產一般家電產品為主的松下電器、負責日本各類型住宅興建的三井Home等，再加上引入時間轉變的元素，令遊戲內的屋子有如現實的一模一樣。


◆無論家具或地板的質感也製作得十分像真


◆屋內的平面圖


◆充足的照明令走廊顯得更光亮

### 豐富的家具與簡單的操作

在之前已經提及過，遊戲中出現的各種家居設備，均參照現實多間有名公司的產品來製作，玩者可以自由組合放置屋內之中，不過要留意每個組件所佔用的空間，而組件放置的操作方法極之簡單，只需利用ANALOG STICK移到所放的位置上按○掣便可。至於每件家具和設備都有生產廠商和詳細說明的顯示，十分之有親切感呢！



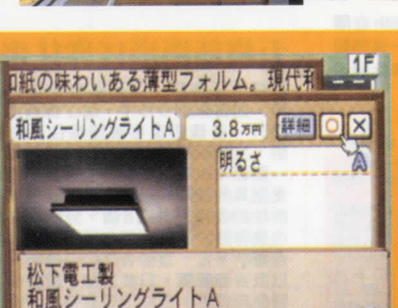
◆在有限面積的土地上自由去建設自己的家園

◆在屋外建設一個小花園是自然少不免的

◆玩者可將各種物件所擺放的位置隨意作出改動

### 創作最理想的Dream Home外形

在本作《來創作家居吧！》之中，除了創作屋內的家居外，還可設計屋的外形和後花園，不論洋式也好，傳統日式味道設計也好，均完全掌握你們的手上，完成後更可以在不同視點下觀看自己的建設成果，這種感覺實在是難以筆墨來形容呢！



◆遊戲中登場的各種設備和家具均得到8間廠商提供協力製作

### 五種遊戲模式任你創

本作中一共收錄了五個遊戲模式可供選擇。首先第一個可說是遊戲的Scenario Mode，玩者以成為一級設計師為目的，要在有限的土地面績和預算這兩者之中，根據顧客的要求下去將之設計出來；第二個是在沒有任何限制下隨意由玩家去設計構思屬於自己的家的自由模式；第三個是提供了一些已完成的參考品，而玩者是可以將之進行修改的練習模式；接著的是玩者要為一般公共住宅的多間住所作出佈置，而最後一個是Album模式，可觀看回拍攝於屋內的照片，而遊戲會預定對應PS2專用印表機，以便玩家將這些照片列印出來留為記念或給別人作觀看之用。



◆遊戲中還有一些特別的擺設可供擺放！


◆屋的外形也可隨自己的喜好去設計


◆日本傳統式後花園的景觀！

TEXT：萬教之父

# 舊瓶新酒，能否擦出火花？
# NAMCO SUPER WARS



| WSC | 2002年 4月25日 |
|---|---|
| 遊戲類型：SRPG | |
| 售價：4980日圓●製造商：BANDAI | |
| 容量：不詳 | |



大家認為《超級機械人大戰》是否一隻出色的遊戲呢？大認為遊戲集合了眾多不同作品，能否取得協調呢？如果大家認同這一種做法的話，說不定NAMCO這隻《NAMCO SUPER WARS》可能也會成為另一隻暢銷遊戲呢！



## 經典作品大集合

NAMCO在日本的遊戲歷史上也說是有著一段非常光采的時刻，雖然現在已經甚少這公司的出品了，不過，其「經典」地位依然存在，而這次在WSC上推出的《NAMCO SUPER WARS》便是集合歷年來NAMCO經典人物於一身的SRPG遊戲。

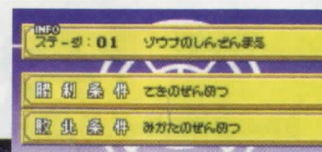
《NAMCO SUPER WARS》本身的遊戲系統跟大家熟悉的《超級機械人大戰》非常相似，而基本上可以說是一模一樣的，遊戲的主角方面，會是一個全新的原創人物，被稱為「新的勇者」，而故事發生的世界名為「聖拉利」（セントラーレ），新的勇者突然降臨在這世界之中，而在這裡有5道通往不同世界的門，在這些世界之中，「新的勇者」分別可以找到「韋基利」（ワルキューレ）、「基路」（ギル）、「古羅比斯」（クロヴィス）、「景清」、「艾姆路」（アムル）等主要同伴。

集合了這些經典人物之後，便要開始解救世界危機的新旅程了……


■這個畫面像不像《機戰》呢？



■這是通往哪裡的門呢？



■每關也有特定的條件。


■韋基利與三頭龍同場演出。



## 經典人物齊助戰

在遊戲之中，除了原創的主角「新的勇者」之外，在遊戲之中出現的全是在NAMCO遊戲之中比較為人熟悉的經期人物，而遊戲當中的5個不同世界，其實便是5套NAMCO認為是最經典的作品及系列，而這些經典遊戲之中的主角順理成章的便成為了遊戲之中的主要人物。

### 韋基利冒險．韋基利傳說
### 韋基利
經常也口不擇言的「戰鬥女神」，不過，事實上她看來也沒有將這個「戰鬥女神」的責任掛在身上呢！



### 多路加之塔
### 基路
雖然身為黃金之騎士，可是因為不能守護自己的戀人而深感遺憾，但在適當的時候，總能發揮出本來的勇氣。



### DRAGON BASTER．DRAGON VALER
### 古羅比斯
屠龍戰士一名，因為妹妹被殺，村莊被毀，所以一直對龍也抱有一種憎恨的感覺。



### 源平討魔傳
### 景清
本身為平家的武者，由於要對付源氏一族，所以從黃泉之國回到陽間，而他不時也會對自己的存在產生懷疑。



### DRAGON SPIRIT
### 艾姆路
為了對付敵人而變成半龍半人的型態，然而對這外型和力量，他是同時存在著恐懼和不安的心情。



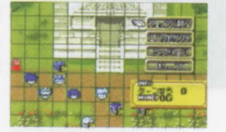


## 充滿原作特色的戰鬥

在戰鬥系統方面，遊戲是以回合制的方式來戰鬥，而戰鬥之時，不會再在「格仔場地」之上戰鬥，會轉為一種較為動畫化的表現手法來進行，而在戰鬥之中，不同人物也會得到一些點數，利用這些點數，便可以在戰鬥之中發動「超必殺技」。

而在遊戲之中，玩者會集合到不少的人物，他們各有著非常不同的特殊能力，就如「韋基利」的「連續技」，玩者要在她攻擊之中的適當時間按掣才能發動；又如屠龍戰士「古羅比斯」在對龍型的敵人時會有雙倍的攻擊力，這些全是遊戲之中的戰鬥特色呢！


■源平討魔傳的地圖好像簡單了點。


■韋基利在神殿再戰惡龍。


■這裡便是龍之聖地。

■流暢而充滿動畫味道的戰鬥。

## 承襲原作的經典版圖

對於一些機齡比較深的玩者而言，對以上所介紹的作品應該也會有一些印象，不過，新的玩者又如何呢？不論大家對這些作品的瞭解深不深，在這隻《NAMCO SUPER WARS》之中的版圖，分別來自NAMCO旗下的經典作品，所以大家可以從這裡得到新的樂趣，又或者是尋回一些過去的回憶呢！

而且由於故事是講到一些在原本故事之中已經被消滅的惡魔已經復活過來，所以在戰鬥之中，亦會有不少已經成為了歷史的宿命對決發生，再配合那些來自原作的情景，絕對是一流的感覺。


■使用超必殺技時的CUT IN畫面。

# 三國志戰記

SANGOKUSHI SENKI




TEXT：春日恭介

## 長青遊戲題材

雖然有關三國的遊戲非常泛濫，差不多每一個類型也推出過以她為題材的遊戲。動作、模擬、角色扮演甚至連麻雀也有，但日本的遊戲製作人看來依然是樂此不疲，三國什麼的遊戲還是一個接一個地推出，足見這段中國歷史對大和民族的影響有多深遠。最新接棒延續這個不滅傳說的是《三國志戰記》，雖然她亦是歸類為模擬遊戲(SLG)，但實際上跟光榮以前的三國系列有著相當大的出入。今次強調的是在戰場上謀略的運用，換言之今次玩官是要擔任軍師的角色，這亦是三國世界內最為人津津樂道的一個職業。當中最為人熟識的莫過於孔明，大家是否也想看看自己有沒有孔明之才？那便一定要試試這個遊戲－《三國志戰記》




## 戰法連鎖

在遊戲中，戰法及戰法之連鎖是至勝的關鍵。那何謂戰法連鎖？簡言之，即是多重戰術運用。比方說，先使用偽退誘敵，然後使用突擊，接著再施以伏兵，當敵方陣營混亂時，再加上火計，令敵人全軍覆沒。當然這只是舉例，如果安排得當，絕對可以做出更複雜及要命的戰法連鎖。全戰法共三十一種，不同的地形及部隊，可使用的戰法也有不同，所以在編排上難免要花點功夫。另外還要留意戰法的發動條件，每個戰法也有不同的發動條件，例如「伏兵」，便一定要在森林內才可以使用，「單騎驅」便一定要跟前方敵人接戰後才可。最後的便是非攻擊力的戰法，有一些戰法，只能夠令敵人出現異常狀態，而不會對敵人構成損害，這些戰法的主要功用，是要令其他戰法能夠更成功給予敵人損害。




1.「偽退誘敵」誘敵部隊到己方部隊的前方

2.「突擊」迫令敵部隊再向右移

3.「伏兵」令敵部隊陷入混亂狀態

4.「火計」最後再施以最大損害

## CHAPTER 1《徐州風雲》



第一章主要是交代主角劉備的出身及過去，身為漢朝後裔的他，在桃園跟張飛及關羽結拜成異姓兄弟之後，便打算投到北平公孫瓚陣營下。同時，剛抬頭的新勢力曹操，正準備攻打徐州，太守陶謙即向劉備求助，劉備義厚仁深，當然不會拒絕，於是便準備在小沛城跟曹操的先行部隊交戰。

首戰有張飛及關羽兩位戰神，要成功擊退敵人應該不難。曹仁敗退後，曹操亦暫未有進一步加強來犯。但徐州太守病入膏肓，離死不遠，臨終將徐州託付給劉備，雖玄德再三推辭，但最後還是不敵太守的誠意，暫時接管徐州。另一方面，呂布乘曹營空虛，大舉進擊，誰不知曹軍被劉軍拒退後，火速回營，及時將呂布擊退，呂布傷亡慘重，無計可施，遂欲投靠劉備。但呂布雖為敗軍之身，但態度一點也不示弱，甚至提議與劉備聯手攻打袁術，這時會有分歧，一是拒呂布於門外，並與之為敵；二是取其建議，一同攻打袁術。



### 鐵壁

這是武將的特殊能力，發動條件是戰意八十以上，效果是防禦力增加兩成。首戰擁有這能力的是敵將曹仁。



### 一騎當千

同樣是特殊能力，發動條件是戰意八十以上，效果是攻擊力增加兩成。首戰擁有這能力的是關羽。



### 萬人敵

張飛的特殊能力，發動條件是戰意八十以上，效果是可以無限次使用武藝系戰法。






## CHAPTER 2《兄弟之絆》

若玩宮選一的話，便會進入這個劇情，這時呂布便會成為敵人，雖然他是非常強，但我方則會與曹操聯手，將呂布軍殲滅，所以應不難對付。但之後玩官便要面對強大的曹操主力軍，不再只是先鋒隊伍。在強弱懸殊的情況下，劉備跟本不是曹軍的對手，而且關羽更落在曹操的手中。幸好他們三人在命運的按排下再次相遇，雖張飛對關羽有多少誤會，更大打出手，但最後他們三人也總算是重修舊好，共同進退。







# 孤獨少年與一隻動物所展開的夢之冒險







# DUAL HEARTS デュアルハーツ™



| PS2 | 2002年 2月14日 |
|---|---|
| SCEJ ● ARPG | |
| 5800日圓 ● DVD-ROM | |
| 104kb | |

## 遊戲流程

於島上進行探索
▼
進入夢之世界
▼
神殿的鎖匙到手
▼
進入訓練之部份
▼
神殿的寶玉到手

以夢境作為故事舞台的不思議感覺ARPG遊戲《DUAL HEARTS》，遊戲主人翁拉保魯，與存在於夢之世界的動物巴古一起找尋傳說之秘寶作為故事的題材。故事以每章來進行，遊戲中玩者要將各神殿的封印解除，而這次為大家帶來的，就有第1章有關3個解開封印的方法的徹底解說。憑著多采多姿的動作要素和有如童話夢境般的故事舞台，相信女孩子也會愛上這款遊戲。



本作冒險的舞台－蘇魯島

**夢女王**
統治夢世界的莊嚴女性，是指示賢者將巴古神殿封印的人。

**拉保魯**
本故事的主人翁，是一名以捕捉到獵物才會死心而為人所知的有名年青獵人。

**多卡與米斯**
夢世界的博士。會以Side Event角色身份登場。

**瑪古多烏**
充滿各種謎團的神秘角色，會是故事的重要人物之一？

**綿羊先生**
與巴古同在夢世界中生長的動物。自稱夢世界的傳導師的他，在遊戲中主要教導玩者基本動作的講解。

**巴古**
在夢世界中出現的生物，會為主角協助打探情報。



## 夢之世界其之1 巴魯的夢

遊戲最初可以使用的動作是Breath攻擊，能夠一口氣將敵人吹飛之下造成損傷，而版圖上的周圍長有大量小草中躲藏了一些巴古，若發現它們便可回復體力。來到Boss戰，對手是一個錢袋，玩者要避免作正面的攻擊，應在它的周圍不停回轉走動，利用Lock on攻擊正面以外的部份，這樣便可很快將其消滅。至於最初給主角訓練的神殿中的難題在於三個房間的開關掣。完成後遺跡的道具「Defenser」便到手。





## 夢之世界其之2 奇妙的夢之世界

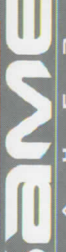
在這個版圖之中，地形的變化相當多，陷阱的隱伏當然少不免，而來到版圖後半的部份，會出現兩頭對普通攻擊無效的針的怪物，必需向它們投擲エサモン才能傷害到它。在消滅了針的怪物並擊倒所有人型的敵人後，Hip drop的機關便會被解開，接著便可往Boss的房間進發。來到Boss戰中，最佳應付方法是一邊攻擊一邊防禦，重覆這動作要擊倒它便不成困難了。至於神殿方面，當中需要推動冰塊來打開機關，完成後遺跡的道具「古羅卡」便到手。



## 夢之世界其之3 早莉的夢之世界

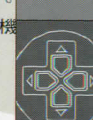
進入遊戲不久會首先遇上一頭中首領，它屬性為冰，利用古羅卡與連攜技便可輕易擊倒它。至於本版的Boss，是一名蜥蜴人，共有三種遠距離攻擊，對付方法是lock住對手於池的外周移動，以左右移動方式來避開它放出的子彈，而在接近戰時，當對手停止攻擊行動時，就是使用神具向它攻擊的好機會。至於神殿方面，主要將燭台的火熄滅來打開機關。完成後遺跡的道具「遙控炸彈」便到手。











| PS2 | 2002年 2月7日 |
|---|---|
| ELECTRONIC ARTS ● SPT | |
| 5800 日圓 ● DVD-ROM | |
| 137kb | |

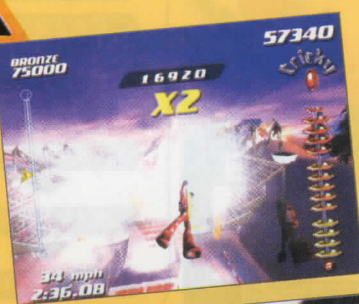
一到冬天，就是滑雪運動遊戲傾巢而出的時候，雖然她們的玩法大多千篇一律，不過始終仍有不少愛好者支持。而這款由ELECTRONIC ARTS所開發的《SSX TRICKY》，其實是上年於同機種上發售的《EXTREME RACING SSX》之最新版本，內容沒有太大的改變，收錄的模式同樣只得「SINGLE EVENT」、「WORLD CIRCUIT」和「PRACTICE」三個，不過遊戲系統就有所改善及加入不少隱藏要素，而當中可說是本作賣點之一的型男索女角色同樣得以保留。喜歡滑雪遊戲的你，憑著ELECTRONIC ARTS製作運動遊戲的豐富經驗，此作必然是第一個心水的選擇！



TEXT:AINHO

# SSX TRICKY 新的一集，擦出新的紀錄





## 遊戲的心得與秘訣

一如以往系列，在比賽開始倒數的時候，按著上下上下便可擺出準備的姿勢，若然輸入時間配合恰當的話，便可成功在一開始時有如子彈般令速度加快，這樣可節省不少時間，務必要好好善用；而在賽道上所設置有SSX字樣的紅色廣告板，其實是可以將之破壞，而且並不會對腎上腺線值有所影響，玩者無須因避開這些看似障礙而搗亂陣腳，反之說不定會發現到隱藏的捷徑呢？至於玩者也要把握賽道上每一個特性，尤其不要錯過一些木條、欄桿踏在上面來做出花式，這一點可說是取分基本中的基本。

## 做出Super Trick 來取得更高分數！

誰人也會憧憬的超絕技Super Trick，不過並非一開始就能用到，必需滿足特定的條件才可使出。遊戲畫面右方有一個叫腎上腺線的能源棒顯示，當條能源達到頂點的時候就可以使出Super Trick，在空中利用LR去組合不同按鈕做出高難度花式，成功的所得到的分數基本也有10000分以上。但是要注意一點，如果斜倒時腎上腺線值是會減去的。

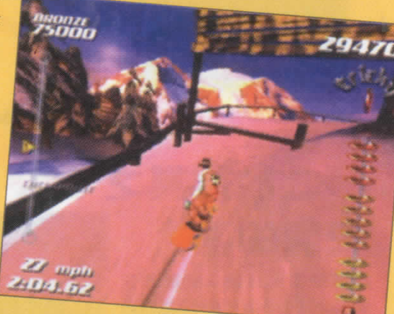




## 隱藏角色出現方法

遊戲中一共有12名角色可以選用，除了Moby、Mac、Eddie和Ellae在遊戲開始時已經可以使用外，其餘8位角色必需在「World Circuit」模式中贏取1個以上的金牌才會逐一出現，出現的角色次序為Brodi、Zoe、JP、Kaori、Marisol、Psymon、Seeiah以及Luther。另外，每位角色所選用滑板的種類各有不同，主要分為Freestyle、Alpine和BX三種；Freestyle的特徵是Trick重視的類型，Alpine是速度重視的類型，而BX則是兩方面平均的類型。

| 角色 | 所用滑板種類 |
|---|---|
| Kaori | Freestyle |
| Mac | Freestyle |
| Moby | BX |
| Zoe | BX |
| JP | Freestyle |
| Luther | BX |
| Seeiah | Freestyle |
| Marisol | Alpine |
| Ellae | BX |
| Eddie | Freestyle |
| Brodi | Alpine |
| Psymon | BX |



## 基本花式輸入方法全覽

| 技名 | 輸入指令 |
|---|---|
| Mute Air | L1 |
| Method Air | L2 |
| Stiffy Air | L1+L2 |
| Flying Squirrel Air | L2+R2 |
| MUTAION Air | L1+□ |
| SINFUL Indy Air | R1+□ |
| IFFY Stiffy Air | L1+R1+□ |
| Tail WAG Air | R1+R2+□ |
| FS 360 | → |
| FS 360 Indy | →+R1 |
| FS 360 IFFY Stiffy | →+L1+R1+□ |
| Front Flip | ↑ |
| Back Flip RIPE Swiss Cheese | ↓+L1+R2+□ |
| FS Front Flip 360 Indy | ↗+R1 |
| FS Front Flip 360 FRESH Statemaskey | ↗+R1+L2+□ |
| FS Front Flip 360 UNETHICAL Experimental to Late Slob | ↘+L1+R1+L2+R2+□, R1+L2+R2 |
| Double Front Flip Stiffy | ↑+L1+R1 |
| FS 1080 Swiss Cheese | →+L1+R2 |
| FS 1080 FRESH Statemaskey | →+R1+L2+□ |
| Plain Brown Wrapper 1260 Indy | ↘→+R1 |
| FS Misty Tailgrab | ↗+R1+R2 |
| FS Misty 720 Experimental | ↗→+L1+R1+L2+R2 |
| FS Rodeo 720 Nosegrab To Late IFFY Striffy | ↘→+L1+L2, L1+R1+□ |
| S Rodeo 900 Tailgrab To Late NOSEBLEED To Fakie | ↘→+R1+R2, L1+L2+□ |
| Paddle Wheel Air | 按著L1不放 |
| Hand in Hand Air | 按著L2不放 |
| Sad Sack Air | 按著R1不放 |
| Scooter Air | 按著R2不放 |
| Walking the Dog Air | 按著R1+R2不放 |

## Bonus 賽道出現條件

| Pipedream Course |
|---|
| 在「World Circuit」模式中贏取所有「Showoff」賽道 |
| **Untracked Course** |
| 在「World Circuit」模式中贏取所有「Race」賽道 |

# SPACE CHANNEL 5 Part 2

(c) SEGA 1999 (c) UGA/SEGA 2001






| PS2 | 2002年 2月14日 |
|---|---|
| SEGA●ETC | |
| 5800日圓●DVD-ROM/GD-ROM | |
| 161Kb | |

TEXT:AINHO



# 勁歌熱舞救救小宇宙

由SEGA與UGA合力開發的新感覺音樂節拍類型遊戲《SPACE CHANNEL 5》，其第二集現已在農歷新年期間於PS2和DC上同時發售。遊戲中玩者擔演一名電視台報導員，利用自己的歌喉和舞技阻止外星人來侵略宇宙，而今集侵略宇宙的敵人，是一個率領一班黑色小機械「跳舞團」的神秘組織。今回為大家帶來的，將會有遊戲最初出現的角色、操作方法，以及今集一些新要素的介紹。

## REPORT 1 －危機再燃！

一天，一艘名為Space Symphony號的遊覽船在經過冥王星的上空時，突然有一個巨大黑色不知明飛行物體接近這艘船，接著便有一批小型機械人出現走進了船內，放出一些怪光線令乘客跳起舞來。收到這事件發生的電視台「Channel 5」，便立刻請派報導員URARA前往那兒作現場的報導……說到遊戲的玩法，基本上與上集大致相同。在「Dance Battle」開始的時候，畫面左下方會見到對手的Icon，這時玩者便需要記下對手的動作和節奏，然後當見到Icon有所轉變時，便需要做出與對手相同的動作和節奏，成功的會聽到特別的聲音，失敗的當然會聽到「吹汽水」聲。只要重覆這種動作下，直到將所有人救出便可過版。




● 謎之敵人「跳舞團」看準了目標…



● 依照對方做出相同的動作和節拍

● 成功救出的人便會加入URARA一列幫助拯救餘下的乘客

● 享受太空之旅的乘客仍未知道將會有事發生…

## 最初登場的角色們



### JAGUAR

宇宙海賊放送的報導員，前作曾經登場過，而今次在Opening中就發現她的蹤影，到底她與URARA有何關係？



### FUSE

這個飄浮於空中的飛船，其實是電視台「Channel 5」作衛星傳送的廣播，船底可見設有一個廣播器。



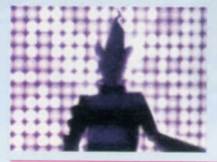
### SHADOW & ROBOT

由隊長SHADOW率領一批眼部會放出怪光線的機械人，是屬於跳舞集團部隊之一，他們主要任務是於各地襲擊將人類捉去，到底其目的是...



### NOISE

從外表看有種新人的感覺，但其實是「Channel 5」的技術開發部長。在新型廣播器的開發當中，他就是負責技術支援的部份。擁有一身超低腰部就是他的特徵。



### PURGE

故事最初經登場過的「跳舞團」團長。為何他要將人類捉去跳舞？這一切就要留待玩者在遊戲中自行解開了。

## 新要素滿載的「PART 2」

新的一集裡，又怎會缺少加入一些新要素呢？今集中，首先將會多加長度和力度的輸入，而在跳舞過程畫面下方就加入了歌詞。此外URAUA在跳舞中更會帶同樂隊一起演奏，令氣氛大為提升。



● 按下方掣來彈結他吧！



● 跳舞時加入了歌詞顯示，更有如看電視般一樣







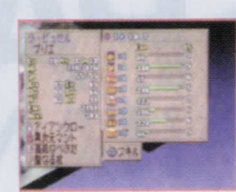



# La Pucelle ラ・ピュセル 光の聖女伝説

| PS2 | 2002年 發售中 |
|---|---|
| La Pucelle 光之聖女傳說 | |
| 日本一 SOFTWARE ● SRPG | |
| 6800 日圓● CD-ROM | |



TEXT：Sugi










## 能夠成為傳說中的光之聖女嗎？

以中世王國為背景，講述聖女會的對抗惡魔部隊「La Pucelle」所屬的一對姊弟的故事，就是本作《光之聖女傳說》。本作剛推出，獲得的評價已頗為不錯，銷售數字亦十分理想。究竟這個看似頗為傳統化的SRPG有甚麼惹人注目的地方？以下將會作簡單介紹，讓正在玩這遊戲的讀者可加探對本作的了解。

## 特定地點，特別 EVENT

在地圖上的一些角落，有時候會出現較為光亮的方格。只要把角色移動到方格上，就會引發出EVENT。經過EVENT除了對故事有更深入的認識，更加接近傳說的真實外，若不進行所有EVENT的話，可能到最後會解決不了事件。嚴重的甚至可能最終不能達到完美的結局呢。另外，經過某些EVENT後亦可得到道具，或者會有貴重的寶物也說不定。即使是普通的道具，也對旅程較為有利，因此玩者應盡量經過所有 EVENT。



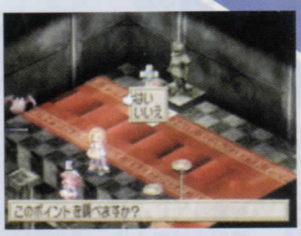

◆看到的 EVENT 愈多，就愈接近事件的真相




◆敘述故事的畫面，豐富的人物表情值得留意

◆曾通過的地圖可以重複攻略



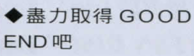

◆調查 EVENT POINT 就可引發 EVENT



## 目標、100%完成！

雖然只要完成版圖就可過版，不過能否解決謎題，卻牽涉到過版的等級，這是直接對遊戲的結局造成影響。要迎接GOOD ENDING，就必須經過所有EVENT。因此在全滅敵人之前，緊記要先看清楚有沒有EVENT遺留下來。若不完成所有EVENT就到達最終舞台，那就不能跟最終BOSS對決，遊戲亦會在真實未解明前完結。





◆盡力取得GOOD END吧



◆不能完全解決事情就會出現這個EVENT

## 不淨點淨化

在版圖上擁有著一些稱為「不淨點」的方格，利用「淨化」指令可以把這些不淨點淨化。淨化「不淨點」除了可以給予敵人傷害外，淨化了15個方格以上就可發動「大奇蹟」，把一定範圍內的敵人一網打盡！

◆發動大奇蹟可使出強力的大範圍攻擊








◆「機嫌度」高於10的怪物同伴可使用「淨化」指令

◆不斷淨化可使怪物成為同伴



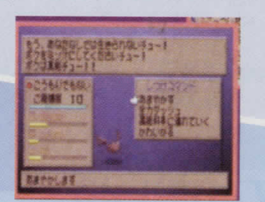



◆特殊技的應用對戰鬥非常有利

## 化敵為友

除了不淨點可以淨化之外，敵人的怪物其實也可以淨化的，經過淨化後的怪物就會成為同伴。不過即使成功把怪物淨化，若不好好教育牠，怪物是會離去的，為免這情況發生，就要利用過版後的「教育(しつけ)」指令。選擇這個指令後，畫面上會列出教育的項目，玩者需要從中選擇適合該怪物，可提升牠「機嫌度」的選項，這樣怪物就不會一走了之。另外，實行其他指令可提高怪物的能力值，增加怪物的戰鬥能力。而「機嫌度」10以上的怪物更可使用「淨化」指令呢。





◆應優先提高主力怪物的機嫌度

## 戰鬥系統解說

### 戰鬥的基礎

SRPG最重要的，就是戰鬥。本作的基本系統其實與一般正統RPG無異。與敵人戰鬥的時候，若於敵人的背面攻擊，可取得較大效果；在高處向下攻擊，亦可取得較高攻擊力，這是普通SRPG的方向及高低差概念。另外在應援攻擊方面，有效範圍是2x3的方格內，最高可以8人同時作出攻擊。



◆並不是單純的戰鬥，戰術的調配及如何制壓地圖均十分重要

### 特殊技有效範圍

隨著使用的次數愈多，特殊技的有效範圍會逐漸提升。比如回復技，最終可達至一次回復9人體力。然而這樣會同時使發動該特殊技所需的SP量增加，每次使用特殊技均應先考慮清楚。



◆攻擊應盡量繞到敵人背後

## 角色基本特殊技

普莉雅（プリエ）

| 技名 | 屬性 | LV | 範圍 | SP | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|
| 一擊必殺・破壞腳 | 無 | 1 | 1 | 8 | / |
| 惡靈退散・爆裂碎 | 無 | 5 | 1 | 20 | / |
| 經絡飛行（けいらくひこう） | 無 | 7 | 複數化 | 8 | / |
| 妖魔粉碎・龍王擊 | 無 | 12 | 1 | 32 | / |
| 聖棒技・大戰風（聖バトン技・大戰風） | 綠 | 15 | 複數化 | 8 | / |
| 聖棒技・改心擊（聖バトン技・改心擊） | 無 | 20 | 1 | 60 | 淨化 |
| 聖棒技・華斬梅（聖バトン技・華斬梅） | 赤 | 35 | 複數化 | 22 | / |
| 一猛打刃 | 無 | 7 | 複數化 | 35 | / |
| 隱牙毆砲 | 無 | - | 1 | 35 | / |
| ヌシ召喚 | 無 | - | 複數化 | 60 | / |

喬洛特（キュロット）

| 技名 | 屬性 | LV | 範圍 | SP | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|
| 治愈之奇跡（いやしの奇跡） | 無 | 1 | 複數化 | 5 | / |
| POIPOIPOI（ポイポイポイ） | 無 | 5 | 3 | 8 | / |
| 神槍・花擊 | 無 | 6 | 複數化 | 20 | / |
| 愛之奇跡（愛の奇跡） | 無 | 10 | 複數化 | 20 | / |
| 神的恩惠（神の惠み） | 無 | 20 | 複數化 | 62 | / |
| 蘑菇PARADE（キノコパレード） | 無 | 20 | 複數化 | 30 | / |
| 二人之奇跡（二人の奇跡） | 無 | 10 | 複數化 | 35 | / |
| 貓貓召喚（ネコネコ召喚） | 無 | - | 複數化 | 90 | / |

阿露爾（アルエット）

| 技名 | 屬性 | LV | 範圍 | SP | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|
| 治愈之奇跡（いやしの奇跡） | 無 | 1 | 複數化 | 5 | / |
| 制裁之炎（裁きの炎） | 赤 | 1 | 複數化 | 13 | / |
| 愛之鞭（愛のムチ） | 無 | 2 | 1 | 4 | 淨化 |
| 悔改吧！（悔い改めなさい！） | 無 | 9 | 1 | 15 | 淨化 |
| 愛之奇跡（愛の奇跡） | 無 | 10 | 複數化 | 20 | / |
| 制裁之雷（裁きの雷） | 黃 | 12 | 複數化 | 25 | / |
| 神的恩惠（神の惠み） | 無 | 20 | 複數化 | 62 | / |
| 教典一擊 | 無 | 20 | 1 | 35 | 墮落 |
| 最後之審判（最後の審判） | 白 | 35 | 複數化 | 60 | / |

古洛華（クロワ）

| 技名 | 屬性 | LV | 範圍 | SP | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|
| 炎之子彈（炎の彈丸） | 赤 | 1 | 3 | 8 | / |
| 冰之子彈（冰の彈丸） | 青 | 1 | 3 | 20 | / |
| 二挺手槍亂擊（二挺拳銃亂れ擊ち） | 無 | 10 | 3 | 37 | / |
| 兇器亂舞 | 赤 | 20 | 複數化 | 47 | / |
| RESARWEAPON（リサールウェポン） | 無 | 30 | 複數化 | 75 | / |
| INNOCENT DEATH（イノセントデス） | 無 | 50 | 3 | 150 | / |

TEXT:AINHO



# Tales of Fandom Vol.1™

| PS | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| NAMCO ● PUZ | |
| 3800 日圓 ● CD-ROM | |
| 2 Blocks | |

擁有很多支持者的RPG「Tales」系列，不知大家已買了她的首套FAN DISC「Tales of Fandom Vol.1」，又是那一個封面的版本呢？本作除了故事模式和PUZZLE GAME外，還收錄了多張美麗的插畫。之不過，這些插畫最初是不能夠閱覽，必需完成某特定的條件才會逐一出現，而今次為大家帶來的Review，就有KAOVENTURE模式中的首三個劇情的簡介、KAODORA中各劇集出現條件，以及刊登一些遊戲中的秘藏設定畫。

## 「Tales」系列角色的大匯演！

### Scenario 1 ー晶靈探偵！～キール・ツァイベル最後の事件

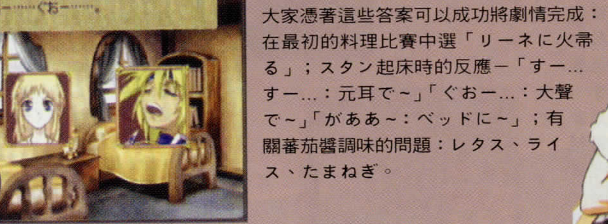
本故事講述本作原創角色Primura，救了一位衣服被雨水濕透了的賊子キール而開始。一如題名，這是一個以偵探推理為故事題材，無可避免出現的選擇歧比其他的故事為多，玩者在故事中的判斷行動也會直接影響到結局的分歧，錯誤的選擇更會對一個名為名偵探Point有所被扣去呢！以下為大家公開部份會對數值有所增減的選項：「この音,何の音?」「キールに會う」「壁をよじ登る」「わからない」「試驗で點を取るたゆ」，而故事最初會問你是否拆開炸彈，要選是，至於以下兩個選項「部屋に戻って現實逃避する」和「情報収集時にューラに會いヒントを聞く」是會減去Point的，要注意。





### Scenario 2 ーリリスがんばります！

本話的主角是由スタン的妹妹リリス去飾演。在這個劇情之中，會有很多有關料理常識的問題出現，沒有一定基礎的料理知識在遇上這些問題時會顯得較為苦惱，然而同樣地，選擇錯誤的選擇歧也會令Point數值減少，不過不要緊，以下公開了一些正確的選擇歧，相信大家憑著這些答案可以成功將劇情完成：在最初的料理比賽中選「リーネに火帚る」；スタン起床時的反應ー「すー...すー...：元耳で～」「ぐおー...：大聲で～」「があぁ～：ベッドに～」；有關蕃茄醬調味的問題：レタス、ライス、たまねぎ。




### Scenario 3 ー寶石の思い出

本劇情是由クレス與其親友バークライト的兄妹初次會面而開始。在這個劇情中的Point數值，與其他的劇情有少許的不同，是有被減去的必要，尤其是最初出現五個的選擇歧，會令Point值有所起變化，而一少的錯誤也很容易導致Bad Enging，要小心。



## KAODORA中各劇集出現條件全公開

| / | 劇集名 | 出現條件 |
|---|---|---|
| 1 | ミント的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的ミント |
| 2 | クラース的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的クラース |
| 3 | アーチェ的秘密 | 完成KAOVENTURE的Scenario「寶石の秘密～アミイ編」 |
| 4 | リオン的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的リオン |
| 5 | ルーティ的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的ルーティ |
| 6 | チェルシー的秘密 | 觀看完KAODORA的劇集「だれが大人?」後 |
| 7 | スタン的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的スタン |
| 8 | セルシウ的秘密 | 在KAOVENTURE的Scenario「リリス頑張ります」遇見セルシウ |
| 9 | チャット的秘密 | 觀看完KAODORA的劇集「パジャマタイム編」後 |
| 10 | アイラ的秘密 | 觀看完KAODORA的劇集「宴會編」後 |
| 11 | メルディ的秘密 | 觀看完KAODORA的劇集「キール的秘密」後 |
| 12 | クィッキー的秘密 | 觀看完KAODORA的劇集「チャット的秘密」後 |
| 13 | ファラ的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的ファラ |
| 14 | リッド的秘密 | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的リッド |
| 15 | キール的秘密 | 在Normal End下完成KAOVENTURE的Scenario「晶靈探偵」 |
| 16 | しんのしゅやく | 觀看完KAODORA的劇集「ウィス編」後 |
| 17 | ヒロインナンバーウン | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的ミント、ルーティ和ファラ |
| 18 | だれが大人? | 觀看完KAODORA的劇集「街角にて編」後 |
| 19 | ぼくたちのマイホーム | 在Normal End下完成KAOVENTURE的Scenario「リリス頑張ります」 |
| 20 | わたしたちのヒーロー | 完成KREMER LAB中Scenario Mode的クレス、スタン和リッド |
| 21 | 宴會編 | 完成KAOVENTURE的Scenario「寶石の秘密～クレス編」 |
| 22 | バジャマタイム編 | 在Good End下完成KAOVENTURE的Scenario「リリス頑張ります」 |
| 23 | ウィス編 | 在Good End下完成KAOVENTURE的所有Scenario |
| 24 | 街角にて編 | 在Good End下完成KAOVENTURE的Scenario「晶靈探偵」 |
| 25 | レストラン編 | 觀看完KAODORA「レストラン編」以外的所有劇集後 |




SEGA ● SPT
5800 日圓 ● CD-ROM
26 BLOCK

喜歡足球遊戲的朋友請注意，由SEGA開發的最新足球遊戲「J LEAGUE SPECTACLE SOCCER」終於推出發售了！遊戲最大特色是能夠對應早前推出的「創造球會特大號J. LEAGUE職業足球會」資料，一眾「創造」迷終於有機會親身控制一下自己訓練出來的球隊作賽！



# J LEAGUE SPECTACLE SOCCER



TEXT BY：馬高

## 超過2000名實名球員登場！

遊戲內使用的球隊以至球員資料，都是以2002年球季開始時的情況作出設定。玩者可隨意選用J1及J2合共28支球隊，而每支球隊所處的聯賽級別、註冊球員等等，都會以今年球季的最新資料編輯而成；此外，在球隊方面除了J-LEAGUE外，世界各地的聯賽如意大利、英格蘭以及西班牙等等都會於本作內完全收錄，所有登陸的外國球員更會以真實姓名出現，至於國家隊方面自然就更不在話下啦！




## 多彩模式為你逐一介紹……

### FRIENDLY MATCH

足球遊戲中的友誼賽模式，支援最多四人同時對戰，玩者可隨意選擇不同的國家或球會進行比賽。



### WORLD CHAMPIONSHIP

從32支國家隊挑選其中一隊參賽，先分成8組進行單循環的比賽，每勝一場得3分、打和1分、落敗0分，最後計算每組最好成績頭兩名，晉身16強進行淘汰賽。



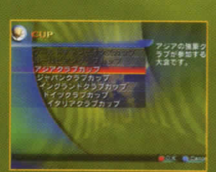
### LEAGUE

先選擇指定的聯賽和球隊後，便會進行與真實無異的聯賽模式，採用主客制進行，換言之同一支球隊需要在一季內進行兩次的對碰。



### CUP

收錄各類型杯賽賽事，玩者亦可以自行設定比賽形式以至球隊數目，支援最多四名玩者同時參賽。



### TRAINING

足球遊戲必備的訓練模式，遊戲中訓練的項目包括「FREE TRAINING」、「FREE KICK」、「CORNER KICK」等等。



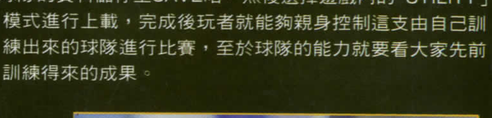
## 隨時變更作戰方式！

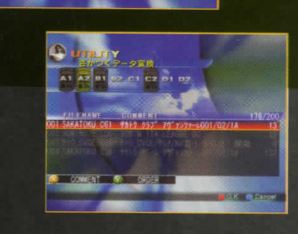
在比賽開始前，玩者可先行預設4種不同的作戰方式，其中包括「陣式」、「球員位置」、「攻擊意識」、「防守意識」與及「戰術」等；在比賽進行途中再因應情況需要而作出不同的變化，例如有球員被逐出場的話，玩者便能夠在陣式上作出適當調整，這種即時的變陣功能大大增強了遊戲的真實感。

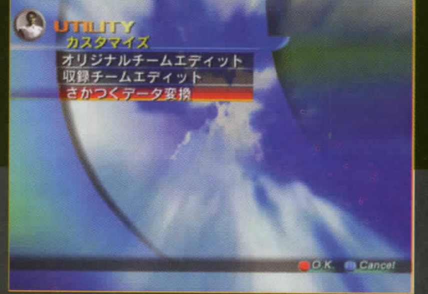


## 「特大號」DATA連接！

其實除了先前介紹的模式之外，還有一個專為「創造球會特大號」系列而設的模式「UTILITY」，玩者可以利用球會的SAVE傳送至「J LEAGUE SPECTACLE SOCCER」內使用，步驟非常簡單，先將育成球隊的資料儲存至SAVE咭，然後選擇遊戲內的「UTILITY」模式進行上載，完成後玩者就能夠親身控制這支由自己訓練出來的球隊進行比賽，至於球隊的能力就要看大家先前訓練得來的成果。








## 基本操作一覽表

| 操作鍵 | 進攻時 | 防守時 |
|---|---|---|
| ANALOG | 方向移動用 | 方向移動用 |
| 方向鍵 | 戰術變更 | 戰術變更 |
| R鍵 | 衝刺 | 衝刺 |
| Y鍵 | 操作選手切換 | 操作選手切換 |
| B鍵 | 長傳 | 攔截 |
| A鍵 | 短傳 | 剷球 |
| X鍵 | 射門 | 解圍 |

| 特殊操作 | |
|---|---|
| Y+A | 撞牆 |
| Y+B | 高空撞牆 |
| L+A | 直線傳球 |
| L+B | 急速長傳 |
| L+X | 凹射 |




**PS2** 2002年 1月30日

ENIX ● RPG
7800日圓● DVD-ROM
64KB 以上


TEXT：KACHUN

## STORY OF GRANDIA XTREME

一個長期而持續地與異民族有國境紛爭、好不容易才將它結束的新興國家盧切斯〔ノーチス〕。在這片因紛爭而與和平無緣的土地上，一名叫艾雲的少年就在這裏生活。出生於地脈師之家的艾雲，在家附近以冒失、倔強而出名。與幾名同樣是血氣方剛的朋友，做出各種各樣愚春的事，而他的少年生活亦大體這樣。隨著時間和年紀的增長，他亦似乎已經找到工作，亦開始適應社會的生活。之後，由於父親的去世，艾雲繼承了地導師的工作，而亦突然變得如大人般正經，每日努力地進行修行。

所謂地導師，就是能掌握來自地脈流動之氣所產生力量的職業。在流動力量較強的地方，會產生叫「JIO GATE」的東西，它可以將人轉送到另一個地方；所以地導師絕對是一個重要的職業。

有一日，艾雲收到第四封來自盧切斯軍、要求參與阻止精靈失控作戰的信件。雖然對阻止精靈暴走有一定興趣，但想到自小便與他對立的古羅爾就在軍中，在感情上艾雲便不願為軍隊提供協助。可是，正當艾雲仍在躊躇之際，軍隊已經來到他家門前。艾雲雖然曾經抵抗，但仍被強行帶走。

被強行帶至露加村的艾雲，突然從迪尼處收到作戰指令，經介紹後，又認識了布蘭度、卡米妮兩名軍人。本來就對強行徵募之事有所不滿的艾雲，終於開始感覺到完成任務所必須的地導師力量......



## 角色介紹



### 艾雲〔エヴァン〕

●年齡：18歲 ●身高：168cm
●體重：62kg ●使用武器：劍、刀

遊戲的主角。仍殘存著部份不良習性的狂妄少年，與人家吵起來便會很易失控。本質上其實討厭工作，但由父親死去的一刻起卻變得努力上進。憑著擁有掌握精靈之氣流動的地導師能力，幫助隊伍從迷宮中脫離；但由於經驗尚淺，能力仍有不穩定之處。



### 卡米妮〔カーマイン〕

●年齡：20歲 ●身高：168cm
●體重：?kg ●使用武器：細劍

軍服下隱藏肉感身軀的「盧切斯」軍曹，喜歡使用各類小飾物。心無大志，崇尚享樂主義，與軍人的身份格格不入。對艾雲尚算照顧，協助他履行和適應部隊領袖的工作。



### 布蘭度〔ブランドル〕

●年齡：24歲 ●身高：185cm
●體重：95kg ●使用武器：大劍

年輕而經驗豐富的盧切斯軍曹，無論戰車、軍車之類的軍用車輛都能夠駕駛自如。如外表般擁有驚人體力；性格爽朗豪邁，喜怒皆形於色。可是，卻不懂得跟女性打交道，經常被她們任意擺佈。



### 瑪模〔ミャム〕

●年齡：16歲 ●身高：162cm
●體重：?kg ●使用武器：弓

以速度見稱、居於森林的哈瑪茲人。可是居於森林、與大自然有親密接觸關係，培養了她開朗的性格，對不認識的人也極之關心；亦因為這片關懷之心而加入阻止精靈失控的行列。



GAMEPLAYERS MAGAZINE

GAME PLAYERS



### 烏魯古〔ウルク〕

●年齡：30 歲 ●身高：195cm
●體重：130kg ●使用武器：斧

一個沉實寡言的哈瑪茲人，喜歡以行動代替說話，屬於行動派人士。聽到精靈失控乃人所為，故毅然加入今次行動。平日不苟言笑的他，表面看來好像很難相處，但實際上卻是個溫柔優雅的人。



### 捷度〔ジェイド〕

●年齡：22 歲 ●身高：174cm
●體重：68kg ●使用武器：杖

重視名譽和誓言的阿魯卡達騎士，但同時又是一個愛辯論的人。口中常以本身國家的傳統和歷史自居，但本人卻跟一般人沒有分別。對盧切斯有著強烈的不信任感。





### 迪圖〔ティト〕

●年齡：16 歲 ●身高：158cm
●體重：53kg ●使用武器：小刀

今次阻止精靈失控行動中最年少成員。身為阿魯卡達人的他，獨個兒或跟同胞一樣時會活潑開朗，但與其他民族的人一起時卻表現得含蓄內斂，甚至會躲在同是阿魯卡達人的捷度身後。



### 魯迪娜〔ルティナ〕

●年齡：18 歲 ●身高：167cm
●體重：?kg ●使用武器：短刀・短劍

亦屬阿魯卡達人的牠，原於一特別部隊任隊長；由於知道古羅爾組織今次阻止精靈失控行動背後的陰謀，故決定與艾雲等人共同進退。外表冰冷的她，其實屬於外冷內熱型，與艾雲可說是歡喜冤家。



### 古羅爾中佐〔クロイツ中佐〕

●年齡：23 歲 ●身高：182cm
●體重 82kg

阻止精靈失控計劃最高指揮官；年紀輕輕的他，己經登上中佐的地位，見他的能力之餘也可知他那往上爬的決心。擁有極高的說話技巧和領導能力；自小便與艾雲相識，並成為小時候的吵架對手。



### 迪妮少尉〔ディーネ少尉〕

●年齡：19 歲 ●身高：165cm
●體重：?kg

盧切斯軍少尉，亦是阻止精靈失控計劃部隊指揮官。性格理性而執著，責任心強，不為無謂的感情所動；與艾雲熱情奔放的性格恰恰相反。



### 史柏古圖〔スペクト〕

●年齡：40 歲 ●身高：165cm
●體重：95kg

盧切斯軍的科學家，對古代文明遺跡有著極大的關心和認識。屬於純學者型人物，本身並無主見，受古羅爾控制而進行不可告人的計劃。

## 遊戲起點 -- 露加村介紹



到裝備室將遊戲儲存。

### 獨立第 7 部隊宿舍・裝備室

在本作內將露加村與外在世界連結的，就是這個「獨立第7部隊宿舍・裝備室」了。跟裝置室內的管理人對話，視乎當時遊戲的狀況，系統將提供不同功能的指令。其中，儲存遊戲〔セーブ〕和隊伍編成更是只能在這裏進行，堪稱本作內最基本而又最重要的建築物。

## 基本操作一覽表

### 地圖畫面

| 按鍵 | 功能 |
|---|---|
| 方向制 | 移動羽毛游標〔只用於 AREA MAP〕 |
| 左 STICK | 角色移動〔步行～奔跑〕/ 移動羽毛游標〔只用於 AREA MAP〕/ 主角視點時的角度調整〔只用於迷宮部份〕 |
| L1 ・ R1 制 | 調整角度 |
| L2 制 | 主角視點〔只用於迷宮部份〕 |
| R2 制 | 修正視點〔只用於迷宮部份〕 |
| ○制 | 調查 / 對話 / 各種指令實行 |
| X 制 | 快速對話 / 準備姿勢 |
| △制 | MENU 畫面轉換 |
| □制 | 雷達擴大・縮小〔只用於有顯示雷達時〕 |

### MENU 畫面

| 按鍵 | 功能 |
|---|---|
| 方向制・左 STICK | 各種指令、角色、道具等選擇 |
| L1 ・ R1 制 | 道具種類、魔法、情報視窗的轉換 |
| ○制 | 指令等的決定 |
| X 制 | 指令等的取消 |
| △制 | HELP 視窗 ON ・ OFF |
| □制 | 道具指令實行時將道具捨棄 |

### 戰鬥畫面

| 按鍵 | 功能 |
|---|---|
| 方向制・左 STICK | 各種指令、角色、道具等的選擇 |
| L1 ・ R1 制 | 〔戰鬥指令輸入時〕技、魔法、道具之視窗轉換；〔全員AI戰鬥實行時〕角色個別視點的轉換 |
| ○制 | 指令等的決定 |
| X 制 | AI 戰鬥中斷 / 指令等的取消 |
| △制 | AI 戰鬥轉換 /AI 戰鬥作戰轉換 |
| □制 | 〔戰鬥指令輸入時〕按著時作全體畫面顯示；〔全員AI戰鬥實行時〕視點轉換 |





## 道具屋

進行武器、防具、消費品、及各類附件買賣的地方。由於本作設有每次最多攜帶 30 種道具的限制，每次向迷宮出發前最好在這裏先行作好準備。此外，店內又提供免費寄存道具服務，玩者可以將暫時用不著的武器、防具等一一寄存，以免浪費可攜道具的配額。



道具種類會隨遊戲進行而不斷增加。

## 技術屋

在遊戲內取得的羊皮紙，帶到這裏便可轉化成各種的 SKILL，供角色在遊戲內使用。除此以外，玩者又可以在這裏將已學懂的 SKILL 賣掉，以換取各類道具；亦可以為眾角色所使用的技進行編輯。



將羊皮紙帶到技術屋，轉化成各種 SKILL。

## 魔法屋

在「魔法屋」內，玩者可以將在迷宮取得的 MANA EGG 進行組合，以孕育出擁有更高魔法的 MANA EGG供角色使用；當然，錯誤配對的話，亦可能孕育出比原來擁有更低級魔法的 MANA EGG。另外，玩者亦可以在這裏為眾角色所使用的 MANA EGG 進行編輯。



要將哪兩個 MANA EGG 組合呢？

## 指揮所

專為獨立第 7 部隊而設、主要為迪妮使用的指揮室。主角會因應 EVENT 情況到訪，要向迪妮收集情報的話亦可以隨時使用。



往露加村指揮所找迪妮。

## 冒險者扎斯迪〔ジアステ〕之家

曾經在世界進行大冒險 -- 冒險家扎斯迪所居住的地方；從他口中可以知道很多故事。



找冒險家扎斯迪談談……

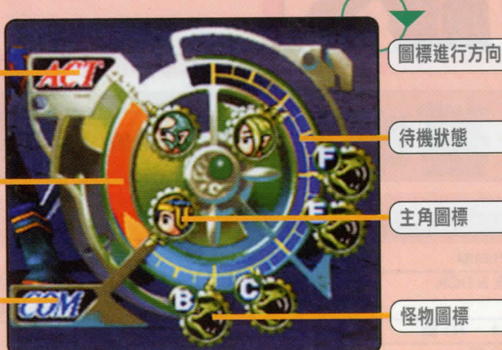
## 食堂

隊員集體進食的地方，亦可以在這裏討論各種問題。



遊戲內部份 EVENT 將於食堂內進行。

# 戰鬥系統




## IP 計

戰鬥開始時，將於畫面的右下方出現。在這個小小的圖示內，其實提供了包括指令輸入至攻擊或魔法發動的時間、敵人餘數等多項情報。具體運作情況方面，敵、我雙方每個參戰單位，都會有一個小圖標顯示於計上，並以順時針方向轉動。在小圖標到達「COM」之前，所代表角色基本上都是處於待機狀態。當代表角色的小圖標到達「COM」位置時，角色便可以為下次行動輸入指令。當小圖標到達「ACT」位置時，行為便會被執行。至於小圖標的轉動速度，則會同角色所擁有的「行動力」、以及輸入指令等因素有著密切關係。

## 戰鬥指令

在MANUAL戰鬥中使用的指令共有8種，它們包括「COMBO」〔コンボ〕、「CRITICAL」〔クリティカル〕、「道具」、「作戰」、「撤退」、「防御・回避」、「魔法」、和「技」。以下是各項指令的簡介。



### COMBO

利用裝備的武器作連續攻擊，一次過可作兩次以上的攻擊。另外，如果能夠在敵人的攻擊狀態下擊中對手，將可獲得使用傷害較大的 COUNTER 效果。

### CRITICAL

以渾身之力作全力一擊；給敵人的總損傷雖然比 COMBO低，但卻有可能CANCEL敵人的行動。可是，亦由於攻擊時動作較大，受敵人COUNTER亦會較為容易，故使用的時間性將會相當重要。



### 道具

使用裝備中的各種道具。



### 作戰

進行 AI 戰鬥設定。



### 撤退

中途退出戰鬥的指令；成功的話可以令戰鬥終結，但擊倒敵人時所取得的經驗值和金錢則會消失。



### 防御・回避

移動至敵人無法攻擊的位置，或是作防御姿態以減輕損傷。



### 魔法

使用裝備中MANA EGG所含的各種魔法。使用魔法是需要消耗MP值的，MP值低於魔法所需消費值的話，便無法使用該種魔法。



### 技

使用各種已修得必殺技向敵人作出攻擊。使用必殺技是需要消耗SP值的，SP值低於必殺技所需消費值的話，便無法使用該種必殺技。至於合體技方面，則要參與各方都擁有所需 SP 消費值才能使用。

# 魔法系統

## 甚麼是 MANA EGG？

要在讓角色在戰鬥等情況下使用變法，MANA EGG〔マナエッグ〕可說是不可或缺的重要道具。MANA EGG基本上就是擁有各種魔法的寶物，而本作內每顆 MANA EGG則內含至少兩種魔法。玩者只要給角色配上MANA EGG，該角色便可使用到MANA EGG內所含的各種魔法。在屬性分類方面，本作內的 MANA EGG分為風、火、水、土四種屬性，屬性之間則有著相生或相剋的關係。



## MANA EGG 的組合

正如之前所講，在魔法屋內將不同的MANA EGG組合，可以孕育出擁有更強魔法的 MANA EGG；而當中的關鍵，就是將屬性相生的 MANA EGG組合。相反，如果將屬性相剋的 MANA EGG 組合起來，則只會孕育出級數比原來更低的 MANA EGG。









下表將顯本作內的屬性相剋情況。

| 水屬性←→火屬性 |
|---|
| 風屬性←→石屬性 |

## MANA EGG 的級別



遊戲內所有的 MANA EGG 都會有個級別。級別越高，內裏所含魔法的威力將會較大，種類亦會較多；相反，級別越低，所含魔法的威力將會較細，種類亦會較少。本作內MANA EGG的級別分為「C」、「C+」、「B」、「B+」、「A」、「A+」、「特B」、「特B+」、「特A」、「特A+」、「特S」多種，玩者可以通過將 MANA EGG 組合將它們升級。此外，又有一種屬變化系的 MANA EGG，它是孕育「特」級 MANA EGG 的必要原素。

# SKILL 系統

## 甚麼是 SKILL 和 SKILL BOOK？



每名角色所能配備的 SKILL BOOK 數都不同

玩者千萬不要將這裏的「SKILL」，與角色及角色間擁有的「必殺技」或「合體技」混淆啊！本作內所謂的 SKILL〔スキル〕，其實是一種增強角色各方面能力的特殊技能，玩者只需將它裝備到各角色處便會自動發揮功用。在遊戲中，玩者將會找到叫羊皮紙的道具；只將它帶到露加村的技術店內，便可以將羊皮紙轉化成各種各樣、不同級別的 SKILL。要讓角色使用 SKILL，單單找到羊皮紙是不夠的，還要為角色裝備 SKILL BOOK〔スキルブック〕。所謂 SKILL BOOK，其實就是讓玩者記載 SKILL 的地方；同SKILL一樣，SKILL BOOK也分為多個不同種類。隨著遊戲進行，玩者所擁有的SKILL和SKILL BOOK將會不斷增加；玩者可以將多餘或認為無用的SKILL或SKILL BOOK拿到技術店出售。

## SKILL 的種類和級別



SKILL名前的圖標，顯示了該SKILL 的類別。

本作內的SKILL 分為「心」、「技」、「體」、「術」四大類，其中又細分為供攻擊及支援型角色使用兩種。每種 SKILL 都會有本身的級別；級別越高，潛藏的能力基本上會越大，但亦要視乎個別角色或迷宮的情況而定。不同級別、種類的 SKILL，將要記載在不同的 SKILL BOOK 內；換句話說，有較高級別的 SKILL 而無相應的 SKILL BOOK 的話，只會得物無所用。

## SKILL 的進化



通過戰鬥，將 SKILL L 的 LEVEL 提升。

取得SKILL的最初，SKILL的LEVEL將會是「0」；但通過戰鬥，有關的 SKILL 便可逐漸成長。具體情況方面，遊戲內每頭怪物都具有不同 SKILL，將牠們擊倒的話，便可令角色本身相關 SKILL 的經驗值上升。可是，長時間的戰鬥卻會令 SKILL 的經驗值減少；因此，要提升角色本身 SKILL 的經驗值的話，便要將敵人盡快擊倒喇。

# 用 JIO POINT，話咁快就到！

主角艾雲的職業是一名地導師，能夠利用地脈的流動打開「JIO GATE」〔ジオゲート〕；至於 JIO GATE 的入口就是所謂的「JIO POINT」〔ジオポイント〕喇！JIO POINT將於遊戲內包括迷宮多處出現，主角們可利用它直接返回基地露加村。此外，亦有部份地方是必須使用 JIO POINT 才能到達的。至於使用方法方面，當大家找到 JIO POINT時，先讓主角踏上然後按「〇」制，便可將它發動；再按「〇」制一次，便可將主角們送返露加村。相反，要從露加村返回之前的迷宮的話，只要踏上設於宿舍旁的 JIO GATE 並按「〇」制，通過選擇便可重返之前到過的迷宮。值得留意，部份JIO POINT屬於「單程 JIO POINT」，即只當作出口或入口的單方面使用。

# 遊戲圖標大圖鑑

## 狀態圖標



**【毒】**

表示角色中毒；隨時間而不斷扣減角色 HP，即使戰鬥完結效果仍然持續。



**【麻痺】**

表示身體麻痺，角色亦會因此而不能做出任何行動；但角色會隨時間及戰鬥結束而回復正常。



**【混亂】**

表示角色處於混亂狀態，玩者亦不能給他輸入任何指令。此外，混亂中的角色亦會襲擊同伴；但會隨時間或戰鬥結束而回復正常。



**【魔封じ】**

表示角色被封閉魔法，即使有 MP 仍無法使用；但情況會隨時間或戰鬥結束而回復正常。




**【呪い】**

角色處於這種狀態後，所做出的行動可能會被 CANCEL，而且情況將在戰鬥結束後繼續持續。



**【眠り】**

表示角色處於睡眠狀態，故不能作出任何行動；但情況會隨時間、敵人的攻擊、及戰鬥結束而回復正常。



**【停止】**

角色一旦處於停止狀態，在IP計上的所屬圖標將不能移動，亦不能輸入任何指令；但情況會隨時間及戰鬥結束而回復正常。



**【技封じ】**

表示角色被封閉必殺技，即使有 SP 亦無法使用；但情況會隨時間或戰鬥結束而回復正常。



**【病氣】**

表示處於患病狀態，之後有關角色會隨機出現麻痺、混亂等各類症狀，而且將於戰鬥結束後繼續持續。



**【戰鬥不能】**

HP 變成「0」後，角色便會進入戰鬥不能狀態，無法參與無何戰鬥；而情況亦將於戰鬥結束後繼續持續。

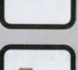
## 戰況圖標




表示出現COUNTER 攻擊




表示避開了敵人的攻擊




顯示連續攻擊的總 HIT 數



表示距離太遠，無法向預定敵人作出攻擊




表示取消了敵人的行動




表示由於配備道具或 SKILL，阻止了異常狀況的出現




表示對敵人的攻擊落空






# 對話、故事、地圖詳盡攻略

## 【地導師 -- 艾雲】

一切從一個風和日麗的早上開始……繼承父親「地導師」之職少年艾雲，如常地在屋外進行修練。同一時間，森林處傳來由遠而近的摩托車聲；來的原來是村內當郵差的派爾古〔パイク〕。

「艾雲！在進行修行嗎？」派爾古站在門外大聲地說。

「噢，派爾古！要超越老爸，就要有這樣喇。」艾雲停下來答道。

「哈哈哈……單是這份幹勁已很不錯啊！喂，給您的信啊，又是從軍中來的；這不是已經第四封了嗎？」派爾古遞上一封信。




◆兩人就軍方的來信展開討論。

「那班傢伙也很固執呢……隨便要人家接受委託，還這麼投入。既然沒有收到回信，就應該放棄了吧……」艾雲說。

「戰爭都已經結束了，還委託甚麼？還來找未夠資格的艾雲，那就更加奇怪了。」派爾古打趣地說。

「甚麼未夠資格啊！……好像是調查某些事情，說得多麼動聽，冀望您相信他們……」艾雲語帶輕蔑地說。

「的確是呢……係喇，談到軍隊，那個古羅爾不是還在軍中嗎？那個總是將事情說得很偉大的傢伙，想不到竟在軍中出頭了。」派爾古說。

聽到古羅爾這個名字，艾雲的反應頗大：「古羅爾！？我知，那個光懂說話、但忘恩負義的傢伙嘛！再見到他的時候，我會比他的嘴巴更早出拳！」




◆究竟艾雲跟古羅爾有著甚麼「血海深仇」？

「看來您始終也要到那裏去呢！但回信也沒有甚麼不妥呢，拒絕也可以啊！」說罷，派爾古轉身便走：「走喇！努力修行吧！」

「噓！係喇係喇，放心走吧！」艾雲說。

## 【戰鬥的後援地 -- 露加村】

不知過了多久，艾雲家又有客人到訪，但今次的似乎來者不善……




◆由這一刻起，艾雲的命運將完全被改變。

修練過後，艾雲躺在地上自言自語地說：「單靠我本身的能力果然是不行呢……老爸，留下這工作就死去，我又如何理解所有呢？」

「大概只有古羅爾這樣狂妄的傢伙，才會做得來吧！真是叫人反胃啊！」艾雲續說。

「精靈失控……想我幫忙阻止，那是真的嗎？雖然也想幹，但每次也只說『給我過來』，似乎不能相信呢……」

「呀，不行不行！若被軍隊召喚就去，萬一跟那自私鬼碰面，不是就等如向他低頭嗎？」艾雲隨手便將軍隊的來信棄掉。

「大概若不能成為地導師並加入軍隊的話，那就跟古羅爾沒有分別了。唔！還是好好練習吧！」

艾雲正想繼續修練之際，見遠處站著幾個陌生人，不由分說就用拋網將他困了起來。

「搞甚麼啊！」艾雲於網內喊道。

「喂，安靜一點！嘩，這傢伙也相當厲害呢！」網外的人對艾雲說。

「真麻煩，給我打！」一把女姓的聲音說道。

被揪一頓後，艾雲終於安靜下來；之後，那把女性聲音又說：「真是個費氣力的男子，雖然也想避免花力……好了，給我帶走！」

艾雲獨個兒被關在一個房間。不一會後，一名身穿軍服的女子走來，說：「對不起，因為相信您不肯坦率地接受工作，所以……」




◆迪妮向艾雲解釋將他擄走的原因。

她看了看手上的檔案，然後說：「艾雲，18歲，雖然經驗尚淺，卻是這附近唯一的地導師……」

艾雲顯得有點不耐煩，將椅子推翻後喝道：「那又如何啊！突然將我捉來，究竟打算怎樣！？」

「真想不到像您這樣人竟是地導師……但從現在起，您可以自由行動了。」那女子說。

「這兒是為阻止精靈失控作戰而設的小鎮『露加村』，作戰活動所必須的一切物資這裏都一應俱全，請您好好參觀一下。」那女子續說。

語畢，女子轉身便走；艾雲見狀便說：「喂！我成為了軍隊的狗嗎？我沒打算幹啊！」

「您個人怎麼看也沒所謂。明白自己所處的位置後，就請來我……迪妮的辦公室吧！」原來這女子的名字叫迪妮。

「喂！」迪妮不理艾雲的呼喊繼續走。

> 遊戲從這裏正式展開。在這座「獨立第7部隊宿舍」內，有兩個角色大家一定要認識；一是站在宿舍一樓的輔導員〔チューター〕，向他請教，可以得到各種有關本作戰鬥系統的知識；另一位是在隔鄰裝備室的管理人，玩者可以通過與他談話將遊戲儲存，往後亦會利用他來召集、解散、以至編成隊伍等等。跟他們打過招呼後，便可以到指揮所找迪妮。
>
> 
> 
>
> ◆到裝備室將遊戲儲存。

進入指揮室，除迪妮以外，還有著另外一男一女。女的首先開口說：「為甚麼不高興啊，迪妮妹……」

「今次作戰成功的話，就可以告訴世人盧切斯並非一個好戰國家；而這亦是最重要的事情。」迪妮說。

「所以，我不再是『迪妮妹』了，而是迪妮少尉！明白了嗎，卡米妮軍曹？」迪妮說來似乎頗認真。

之後，一直坐著的男子開始答話：「我是特別好戰的啊，沒問題嗎？迪妮妹……」

「總之，卡米妮會將工作和漂亮兼顧好，並將它好好完成。」那男子續道。

之後，那男子突然走到到艾雲身旁，並用手搓弄他的頭，說：「可是呢……我倒想聽聽有關這乳臭未乾小子的事，他是甚麼人呀？」




◆新認識的戰友似乎對艾雲不甚客氣……

「在我們被送來這個渺無人煙的邊境之前，難道他已開始阻止精靈失控？」那男子續道。

卡米妮插口說：「光是個俊俏的傢伙，帶他一起去恐怕會很麻煩呢！」

艾雲終於按奈不住，掙開那男子的手喝道：「喂！你們究竟在說甚麼啊！？」

「布蘭度軍曹……他雖然從未正參與，但中佐大人說他能給戰鬥提供最大程度的幫助。今次作戰希望您信任他啦。」迪妮面有難色地說。說罷後，她便打算離開指揮所。

「等一等啊！我沒打算要成為軍人呢！說得這麼爽快……你還是說清楚點啊！」艾雲說。

「再說您就能夠明白嗎？放心吧，您仍是平民。就算幫助今次作戰也沒有任何改變……」迪妮答道。

「明早村外會有車在接您們，詳細情況到實地再說。解散。今日請大家好好休息。」語畢，迪妮便離開了指揮所。

「太任性了吧，這個千金小姐……」卡米妮說。

布蘭度走到艾雲面前，語帶輕蔑地說：「噯，小子，您來究竟幹甚麼啊？有用嗎？」

「我是個真真正正的地導師，跟你這類只懂戰鬥的蠢材是不同的。」艾雲反擊地說。

「哎唷，原來這傢伙也會反擊呢！」布蘭度說。

聽罷，卡米妮大笑，並說：「哈哈哈……









真是很有膽量啊！叫艾雲吧？您是地導師嗎？真的能夠移動地脈？」

「是啊，至少我老爸能夠做到。只要找到『ETHER氣』積存的地點，踏上後便可將人轉送。」艾雲肯定地說。

「由於我仍處於學習階段，所以必須依靠幫助……」艾雲續道。

聽到這裏，布蘭度大笑道：「哈哈哈……！果然只是個未合格的傢伙！」

「總之，若您失敗的話，我等便會將您送走啊！」卡米妮說。

「總之煩不到你們就行了吧！也要留意身邊有沒有人發狂啊……」艾雲似乎要挑戰布蘭度。

「係喇，艾雲是為了阻止精靈失控而加入的嗎？」卡米妮又問。

「我是被突襲，連話也不能說，就被捉到這裏來的。我的而且確收過委託信，為了國家，給軍隊提供協助，這點我也明白。」艾雲答道。

「今次我軍看來也是頗認真呢！為了提高好感度，我也不要臉地說了。但無論如何，為軍隊工作，表面來看都是極正當的事情。」卡米妮說。

「所以說是否真的能夠阻止精靈失控，我想也是盡能力試試。」艾雲說。

之後，卡米妮走到艾雲跟前，說：「好，就這樣決定吧！明日就到實地走走吧！要逃走的話，到那裏就不行囉……」

「呀……唔……但我現在仍未完全明白啊……」艾雲帶點驚惶地說。

「喂，卡米妮，怎麼搞的！這樣的小子怎能採用！」布蘭度說。

「很吵耳啊！不要走近我。努力喇，艾雲！」說罷，卡米妮跟艾蘭度便離開了指揮所。

利用這段自由行動時間，玩者可以參觀露加村內各項設施，當中包括「魔法屋」、「道具屋」、「食堂」、「技術屋」等等。由於金錢有限，建議玩者可以購買少量活命的必須品。參觀過後，玩者便可以到裝備室找管理人，選「休む」作休息過後，明日便正式起程前往第一個作戰地點--「土龍之巢」。



◆金錢有限，睇住洗呀！

## 【首戰場地--土龍之巢】

從另一邊門走出裝備室，已見到布蘭度和卡米妮在門外等候。前者會告訴艾雲迪妮已先行一步到土龍之巢，並問艾雲是否已經準備就緒。玩者只要選「ああ もちろんいいぞ」〔呀，當然可以喇〕，便可讓主角們正式起程。

「真是的……帶這樣的小子同行只會增添麻煩。而且更以他作領袖；上級的想法，真是難以理解。」布蘭度說。

「領袖？這是甚麼一回事？」艾雲問道。

「據今次計劃書所說您是領袖，並為行動作出各種命令。」卡米妮答道。

「由地導師而成為領袖，您能夠推測得到嗎？」她繼續說。




◆三人在車上討論有關精靈失控的事。

「我是完全不知情的。」艾雲答道。「那不是軍方計劃嗎？」

「難道是迪妮對您有興趣？她不是曾經調查過您嗎？她果然是喜歡小伙子呢……」卡米妮打趣地說。

「喂，我和她在昨天才是首次見面的……」艾雲不屑地說。

布蘭度說：「那麼走吧！我對土龍之巢感興趣……」說畢，跟卡米妮一同登上預先準備好的軍車。

「領袖？我真是毫不知情啊！大概是給他們……」艾雲心想。「還在幹甚麼？快點上車吧！」卡米妮喝道。之後一行人便正式向土龍之巢進發。

在車上，布蘭度說：「軍方應該只是在阻止精靈失控吧……」

「阻止土之精靈失控應該是真的吧！」艾雲答道。「而事實上，由於正發生精靈失控，似乎亦令到氣的流動變弱……」

「據說精靈失控是以四個遺跡為中心的呢！」卡米妮說。

「那麼……那就是精靈失控的原因嗎？」艾雲說。

「至今事件已做到頗大的損害。」布蘭度說。

一路上都是戰爭遺下的痕跡；破爛建築、戰車殘骸隨處可見。

「太殘酷的景況喇……與『阿魯卡達』之戰時，也未見過這種場面呢！」卡米妮說。「似乎真是發生過些很厲害的事呢，上面的人也真是太認真了。」

「已經清楚可見喇。」艾雲答道。

終於到達目的地了。車一停定，艾雲等人便離開車廂。

「如何，那裏似乎就是『土龍之巢』了……土之遺跡的所在地。」布蘭度說。




◆終於到達首戰之地--土龍之巢。

面對即將來臨的戰鬥，艾雲只說了一句：「這就是精靈失控的中心嗎？」

玩者開始自由行動，但所謂的自由只是讓您走到旁邊的「土龍之巢・軍テント司令部」，接受迪妮的戰前指示。

一見到迪妮，艾雲便問道：「迪妮，我滿腦都是疑團呢！聽說四個遺跡乃引起精靈失控的中心，那是真的嗎？」

「知道的是，這裏是土之精靈失控的中心。此外，這裏有遺跡的事……」迪妮說。

「叫我們來這裏，有關調查遺跡的事應該有點進展吧！」卡米妮說。

「精靈暴走乃自然的扭曲一說，僅是坊間的流言。據軍中的科學調查，真相已經查明了。」迪妮說。「今次『阻止精靈失控之戰』乃以中佐強烈的熱誠而執行的，以及他的努力和犧牲……」




◆迪妮向眾人講解有關對精靈作戰的事。

「那遺跡就係因為亂動的精靈力量而變生這樣天變地異的情況嗎？簡直難以置信！」艾雲說。

聽到這裏，迪妮顯得有點無可奈何，便說：「實際情況我自己也搞不清楚，在遺跡的最下層有調查部隊，有疑問可以找專家給您回答。」

「中佐也在等著您們；包括今次作戰所引致的未來，他都會告訴您。」迪妮又說。

「噢噢，看來迪妮妹真正喜歡的原來是那位中佐大人呢！」布蘭度打趣地說。

「呼呼……看來光是年輕還是不行的。」卡米妮和應。

對於二人的說話，迪妮並沒有作出回應；只說：「但是，這遺跡內部並沒有完全掃清的，大家要小心為上。散會。」

「聽到啦，要小心為上啊！小子，逃走的話就要趁現在喇！」布蘭度說。

「到最後便能將事情弄清嗎？好吧，我就要去會會這位中佐！怎麼做也要見他！」艾雲說。為了解事情的真相，艾雲、卡米妮、和布蘭度便向前面的「土遺跡」進發！

## 遊戲圖標大圖鑑



### 屬性圖標



| | | | |
|---|---|---|---|
| | 火 | | 爆裂 |
| | 風 | | 稻妻 |
| | 水 | | 吹雪 |
| | 土 | | 森林 |

### SKILL 圖標



心術

技術



體術



秘術

### MANA EGG 合成進化圖標



減少 MP 消費



威力上昇，而有效時間亦會延長



增加攻擊魔法的 HIT 數



擴大魔法的有效範圍



縮短魔法的發動時間



增大攻擊魔法的 IP 耗損

### 地圖圖標



**動作**
顯示包括機關操作、按鍵的各種動作。



**跳躍**
顯示供跳躍用的位置。



**梯子**
顯示提供梯子的位置，分為向上和向下兩種。





土遺跡主要由三部份組成，其攻略要點以下將為大家一一介紹：

## 《土遺跡・1》

這部份出現的敵人其實並不多，戰鬥力也相當有限；建議大家利用本攻略所提供的地圖，將遺跡內﹝包括隱藏房間﹞的道具或MANA EGG等一一收集。值得一提，位於地圖右上和左方將設兩個陷阱地段，主角們走過時將有三塊石塊從天而降；建議大家可以靠邊走，便能順利通過。



◆作為遊戲的起始階段，敵人的戰鬥力也相當有限。

## 《土遺跡・2》

這部份的敵人數目明顯會較之前部份為多，並且集中在地圖中央低層部份；對於尚未熟習戰鬥系統的玩家來說絕對要加倍小心。另一方面，要繼續向前進發的話，必須依靠四端的移動台；玩者只需經梯子和斜道登上中央高台，觸動上面按鈕，移動台便會被啟動。道具方面，除一望而見的寶箱外，迷宮內的大菇亦可能隱藏著有用道具；玩者只需走至大菇前按「○制」，便可將大菇劈開取出。但除了道具以外，大菇亦可能內含隱藏敵人或毒氣；至於是否值得冒這個險，那就要由閣下自行判斷喇！

## 《土遺跡・3》

土遺跡的最後部份，將發現遊戲內第一個「JIO POINT」；可是，這個只屬於「單向JIO POINT」，即只能讓玩者返回露加村、卻不能讓您重返迷宮，用不用就要由閣下自行決定喇。到達BOSS所處的位置前，主角需要走過一條有大石滾下的斜道；只需利用斜道中段的「轉角位」便可輕易避過。至於這遺跡的BOSS「デュラムタウロス」，擁有的最大武器是頭上雙角，攻擊力之強甚至可以將主角們「一擊必殺」！建議玩者可一邊利用CRITICAL CANCEL對手攻擊，一邊儲SP、然後向對手施以重擊，要將牠擊倒相信並不難事。





### 土遺跡・1地圖

キャロ3
密室
往遺跡內部・2
CAUTION！
密室
CAUTION！
キャロ1
最短路線

MAP ICON
寶箱及道具
怪物
梯子
陷阱／機關
隱藏門
MANA EGG
音之碎片

◆靠邊站的話，便可輕易避開從天而降的石板。





◆從移動台掉下的話，便要面對下面眾多敵人。

MAP ICON
寶箱及道具
怪物
梯子
動作點
MANA EGG
音之碎片

◆劈開大菇，發現有用道具。



◆避石頭之餘，順手收集道具，正！



◆能利用必殺技CANCEL BOSS的攻擊，自然最理想不過啦！









## 【與古羅爾重逢】

擊倒土遺跡的 BOSS 後，艾雲一行人繼續前進，並進入「土遺跡・靈力之間」。

「這就是遺跡的中心部份嗎？」艾雲說。

靈力之間是個廣大的房間，規模之大叫剛到達的艾雲咋舌：「這是古代的遺跡嗎？很厲害啊！」

「不是說那大人物早已在這等著嗎……」布蘭度說。

「已經在等候了。要盡快拜見中佐大人，請在這裏稍等……」房內的待衛回應。

這時候，外面突然傳來一把男子的聲音：「史柏古圖！資料都已經搬出來了嗎？負責的人為甚麼還未出現？」

兩名男子走進靈力之間，艾雲一眼就認出其中一人，說：「您……古羅爾？為甚麼到這種地方來？」




◆艾雲口中的可惡傢伙古羅爾，今日已成為軍中高層。

「你是……艾雲？呼呼呼……計劃書所說的地導師就是你？」古羅爾說。

「的而且確，地導師的存在是重要的；可是……沒有其他正經點的地導師嗎？」古羅爾續道。

所謂「仇人見面」，艾雲自然不會默不作聲：「喂！那是甚麼意思啊！」

「艾雲！冷靜點啊……」卡米妮說。

「中佐大人，閣下認識這乳臭未乾的小子的嗎？」布蘭度說。

「中佐大人？不知不覺竟幹了這麼多事！仍是幹了些不正當的事吧！」艾雲說。

古羅爾沒有回應，只說：「全都順利到齊了……對於各位參加今次計劃，我感到十分高興。」

「本計劃的目的是阻止精靈失控；長久而持續的精靈失控，奪走我等同胞的生命，並對生活持續構成威脅。」古羅爾續道。

「與阿魯卡達的戰事已結束了，並贏得現今片刻的和平……以卓越組織和技術力自豪的我等盧切斯軍，所應做的是拯救那些受盡精靈失控之苦的人！」他又說。

聽到古羅爾這番話，艾雲不禁大笑：「哈哈哈哈……！一點也沒有改變，還是那麼擅於煽動人心！你是個怎麼樣的人，我早已一清二楚！」

「在這個光用口說的題目下，古羅爾……你究竟有甚麼企圖？」艾雲續稱。

「太差勁喇，由於感情問題而無視當前情況，只懂在這亂吠……不面向目前的正經事，只懂亂吠的話，是甚麼都做不來的……在你的眼內，到底是看著些甚麼的呢？」古羅爾說。

對於古羅爾的話，艾雲似乎一時間無話可說。之後，古羅爾繼續說：「時間寶貴，現在住民仍活在精靈失控的痛苦當中。史柏古圖，給他們作個說明！」

「創造這個遺跡的古代文明人，究竟是為了甚麼目的而建造它呢？詳細情況還未十分清楚……」史柏古圖說。「但知道它是用精靈力來控制的，所以，這個房間便被稱作『靈力之間』；亦即是遺跡的中樞部份。」

說罷，史柏古圖拿出一塊圓形的石板，並說：「這是唯一被發現的石板；這部份相信是用作精靈力流動時導管之類的物質……」




◆史柏古圖為艾雲等講述有關靈力之間的種種。

「它被拆出來後，這附近的精靈失控便被阻止下來了；因此，它的功能是被清楚證實的……」史柏古圖續稱。

之後，古羅爾接著說：「總之，其他三個精靈失控的中心位置，應該都有這樣的系統存在的。」

「以你們精鋭的力量，從餘下三個遺跡將那裏的石板取下，便可將精靈失控的情況阻止下來。」他又繼續說。

聽到這裏，布蘭度似乎真的被感動了；說：「係！無用的布蘭度，將憑著僅有的自尊將今次計劃完成！」




◆聽過古羅爾的一番話後，卡米妮和布蘭度感動幾乎畏流下淚來呢！

被感動的原來還包括卡米妮；她說：「在中佐大人的帶領下，能夠參與今次計劃，我實在感到非常光榮！」

「哈哈哈！」艾雲再一次大笑，並說：「才不是呢！我的想法和你不同！大體上，軍隊就是在做這種事嗎？我實在無法理解。」

「打算要當孩子到何時呢，艾雲？放眼看看更廣大的世界吧！這計劃能帶來廣大的和平。」古羅爾對艾雲說。

艾雲又被說得無言以對。之後，古羅爾繼續說：「好了……你們的指揮官是迪妮少尉，有甚麼不滿、要求的話可以隨便向她提出。」

「除此以外，新隊員應該正在前來途中；會合後，給我將任務完成，拜託大家了！」他續稱。

臨離開前，古羅爾再一次重申：「要說的就是上述這樣。軍方是希望找到最終的和平，希望大家不要有任何誤解。」說罷，便同史柏古圖離開了靈力之間。

至於艾雲，對於古羅爾看來完全沒有改觀；說「咗！還在裝模作樣。此人從小就是個狡猾可惡的傢伙！」

## 【新隊員登場】

離開遺跡，艾雲等人返回司令部準備向迪妮作匯報。

「新增的隊員嗎？古羅爾中佐大人甚麼都不明白，雖然對我們仍十分信賴……」布蘭度說。

「加入素未謀面的傢伙只會徒生混亂……加入這個小子也只是為我們增加麻煩吧！」布蘭度似乎仍未肯定艾雲的能力。

「好了，不要再叫我小子好嗎？」艾雲說。「這種正是古羅爾那傢伙所幹的事啊！那傢伙總喜歡裝模作樣。」

「中佐大人是我們的上司，實在太好喇！這麼年輕便成為中佐……給迪妮妹的話便太可惜了！」卡米妮說。

「妳說甚麼啊！昔日的可惡傢伙，光說點偉大的話而已；他是個只懂說話的傢伙啊！」艾雲不滿地說。

「在英明的中佐帶領下，一定可以漂亮地完成今次作戰任務。」布蘭度說。「艾雲從以往至今都沒有改變，一樣是個狂妄的小子！」

艾雲實在忍無可忍了，說：「夠了，大叔！拜託你合上尊口吧！」

「兩個人都是這麼吵！全是些麻煩的同伴……真希望能跟中佐般優雅的人一起工作啊……」卡米妮說。

「妳說甚麼？」艾雲和布蘭度首次這麼合拍。

這時候，司令部的房門打開，走出來的是迪妮。

「迪妮！這樣的話我實在無法理解！作戰的指揮官如果是那個古羅爾的話……」艾雲說。

「迪妮，新增的隊員就在房間內嗎？」布蘭度問道。

迪妮顯得有點沒精打采，說：「我已經對您們的頑固感到厭倦了。之後請您們自己決定領袖吧……就算是中佐大人，也不能這麼做吧……」說罷便離開了司令部。

「這算甚麼啊？究竟……」布蘭度說。

進行房內，五個陌生人已經在那裏恭候多時。

「這算是甚麼啊，長耳和獸人都有！人們的『名譽與傳統』還算是甚麼啊……」布蘭度說。




◆布蘭度的話似乎帶點「種族歧視」啊！

「阿魯卡達和哈茲瑪的同伴。雖然不是太認識，但比起大叔的頭腦不是要好些嗎？」艾雲說。

布蘭度當然不甘示弱，說：「蠢材！阿魯卡達人所想的是在報上姓名後來一對一的戰爭，是落伍的同伴啊！」

「哈茲瑪的獸人嘛，則是光有名字、然後如農家般自給自足的國家……」他續稱。

「收口吧！已經休戰了，而且更已經成為同伴……姑且……」卡米妮說。

聽到這裏，其中一人總於站起來，喝道：「給你說話，竟只會說些任性的話，簡直一派胡言！」

「盧切斯的傢伙們要我們跟他合作，這其實跟投降根本沒有分別！」說話的是一名阿魯卡達人。

「我們是為這份帶有名譽的工作而來的！」他又說。「但對於那些歷史、傳統皆無的盧切斯同伴來說，騎士的尊嚴之類的事他們應該不會明白吧！」

聽到這裏，布蘭度似乎被激怒了；說：「……你在裝甚麼大人物啊？」

「就是你喇！一看就知是在跟那些卑殘同




◆兩人吵得幾乎要大打出手呢！

伴在說話喇……」那阿魯卡達人繼續說。

「甚麼？」

見到這種罵戰情況，艾雲也忍不住要出聲說：「喂，很吵耳啊！甚麼也好吧！我們就隨便決定吧！」

說罷，艾雲便走至別處坐下，但二人卻仍爭論不休。

「你沒有爭吵呢！」新隊員中一名紅髮走到艾雲身邊說。

「我根本就完全不明白。所謂的名譽、傳統……係喇，你是哈茲瑪人吧？」艾雲說。

見到艾雲對自己感興趣，女孩顯得相當高興；說：「我叫瑪模，那個是烏魯古。雖然我並不是見過太多盧切斯人，但像您這樣沒有裝作了不起的卻沒有太多啊……」

「哈哈……樣子裝作了不起的都是些軍官大人，而我則是平民而已。」艾雲答道。

「唔？呼……精-靈-失-控的事？因為這樣，我的祖母在去年過世了。」瑪模說。「因為聽到能夠阻止精靈失控，所以來到這裏……但在這裏，則只見到大家一直爭執。」

「究竟要持續到何時呢？」瑪模繼續說。

「根本無人知道。」艾雲答道。

這時候，一位身材魁悟高大、長有白色長髮的新隊員用拍了桌子一下，並說：「我不想再聽到這些口舌之爭了！倒不如到外面較量較量吧！對我來說，那種方式倒較容易理解啊！」

「呀，真是可怕啊……烏魯古，既然根本無法理解，我們看來也沒甚麼用了，倒不如回去吧？」瑪模說。

「喂喂，我們是否稍為談錯了話題呢？大既是為了阻止精靈失控，大家才會聚集在此吧！」艾雲似乎想平息今次紛爭。

「如大家都不想幹，不如隨便回家吧！我們還有幹勁嗎？」艾雲續稱。

「你說甚麼啊！能夠平息今次災禍的話，我可連犧牲也在所不惜的！但是，要我被盧切斯的的笨蛋指揮就絕對不行！」剛吵過架的阿魯卡達人說。

「那麼，可否不要那麼滿腔怒火呢？結果是阻止了精靈失控不是就可以嗎？」艾雲說。「在跟那裝作了不起的迪妮循例報告過後就好了…..放過我啦！」

卡米妮似乎也同意艾雲的說法，說：「是啊，我同意。」

之後，大家就坐下進行討論。

「我對由誰負責統籌以及報告工作沒有特別意見。」烏魯古說。

「而我則只是不可屈於盧切斯的軍人、尤其是這傢伙之下……」剛才有份吵架的阿魯卡達人說。

當然，布蘭度亦不甘示弱；說：「嘻……要我被這個神氣的長耳傢伙命令的話，請恕我難以從命了！」

「那麼究竟由誰來負責統籌這支隊伍呢？」白髮男子又說。

這時候，瑪模突然站起來，並說：「那麼，不是由艾雲來幹便可以嗎？他剛才亦說過自己不是軍人。」




◆瑪模推舉艾雲成為部隊領袖。

對於瑪模的建議，艾雲顯得有點驚訝：「我……我嗎？」

「根據命令書的話，艾雲的確是當領袖的……唔，因為是地導師，得分會很高呢！」卡米妮和應說。

「等等啊！剛才不是說過放過我嗎？我根本不是那種人啊！」艾雲說。

「唉呀！剛才你自己不是說過『普通的報告員』嗎？沒問題！因為大家看來已重拾幹勁。」卡米妮說。

之後，烏魯古亦表示支持；說：「掌握地脈之術、轉化成生機之道的是被尊敬的人……我沒有問題。」

「的確……如果不是軍人的話，就不會傷及我的名譽了……」之前有份吵架的阿魯卡達人說。

看來反對的就只有布蘭度一人；他說：「喂喂，認真的嗎？真的要聽這小子的話行事嗎？」

「至少勝過只懂反對的你啊，老實說……」卡米妮說。

「那麼決定了囉！」瑪模說。

「那麼請多多指教了，艾雲。」之前有份吵架的阿魯卡達人說。

「到露加村後可以帶我到處走走嗎？」烏魯古說。

「唉……怎麼搞的……」艾雲面有難色地說。

## 【灼熱的煉獄--炎雲之目】

返回露加後；至翌日，在食堂見過迪妮及一眾隊員，知道下一個的目的地將會是「炎雲之目」。由於布蘭度自動請纓參與今次作戰，玩者只需從其餘六名隊員中選取兩人同行。至於作戰準備方面，由於迷宮內充斥的、包含BOSS在內，都以火屬性為主的怪物；建議大家在出發前，先為角色配置些「防火道具」；其中「火之護符」〔火の護符〕乃筆者的心水之選。魔法方面，可以的話，亦盡可能為角色配備些含「水」或「吹雪」屬性魔法的MANA EGG。一切準備就緒，便可以利用 AREA MAP〔エリアマップ〕、向目的地--炎雲之目進發！




◆為角色配置「防火道具」……

炎雲之目原來是個佈滿狂怒中的火山、灼熱而流動中溶岩的人間煉獄，叫人觸目驚心的場面隨處可見；而艾雲等人亦幾乎身陷險境，幸最後亦安然進入迷宮。

「呼……還能夠安然生存下來呢！」卡米妮嘆口氣說。

「真是走運啊！甚至可說是僥倖……像這小子說那樣進入的話，我們應己身在地下空洞了。」布蘭度說。

「那樣在地上走的話會變成怎樣呢？喂，艾雲……你知道為甚麼來這裡嗎？」布蘭度續稱。

「我見到……是叫流光嗎？被某些東西牽引……呀，見不到嗎？那道光？」艾雲問道。

「這不是艾雲你作為地導師的力量嗎？亦只有這樣理解了。」捷度說。

「一定係！艾雲是能見到精靈力量流動的呢！」卡米妮說。

對於大家的解釋，艾雲似乎仍半信半疑；說：「我的……力量嗎？」

「艾雲，你的力量被肯定了。照這樣應該可以活著回去吧！……可是呢，你仍是個未合格的傢伙啊！」布蘭度用力按著艾雲的頭說。

「算甚麼啊！！」艾雲掙開他說。

「不想被說成那樣的話，應該早點說嘛！」布蘭度戲皮笑臉地回應。

炎遺跡主要由三部份組成，其攻略要點以下將為大家一一介紹：

## 《炎之大地》

進入迷宮前，可以先利用入口處的JIO POINT將遊戲儲存；完成後，便可進入炎遺跡第一個部份--炎之大地。這部份出現的敵人將會相當多，尤其集中在地圖的下半部份。此外，在地圖的右下方會設有兩條窄窄的路段，而左右兩邊則會不時噴出熾烈的火柱。值得留意，敵人往往會藏身火柱之內， 並向主角們施以突擊〔按：雷達是探測不到身處火柱內的怪物的〕；建議大家在走經此路段時，最好經常保持作戰姿勢，這樣便不怕被敵人施以「不意打ち」攻擊了。此外，設於地圖上方的另一段窄路，則會有三段火柱隨主角靠近噴射而出；走經時亦值得大家加倍留意。



◆敵人會從火柱中衝出來，



◆三條火柱的出現模式是

## 《火口・側面》

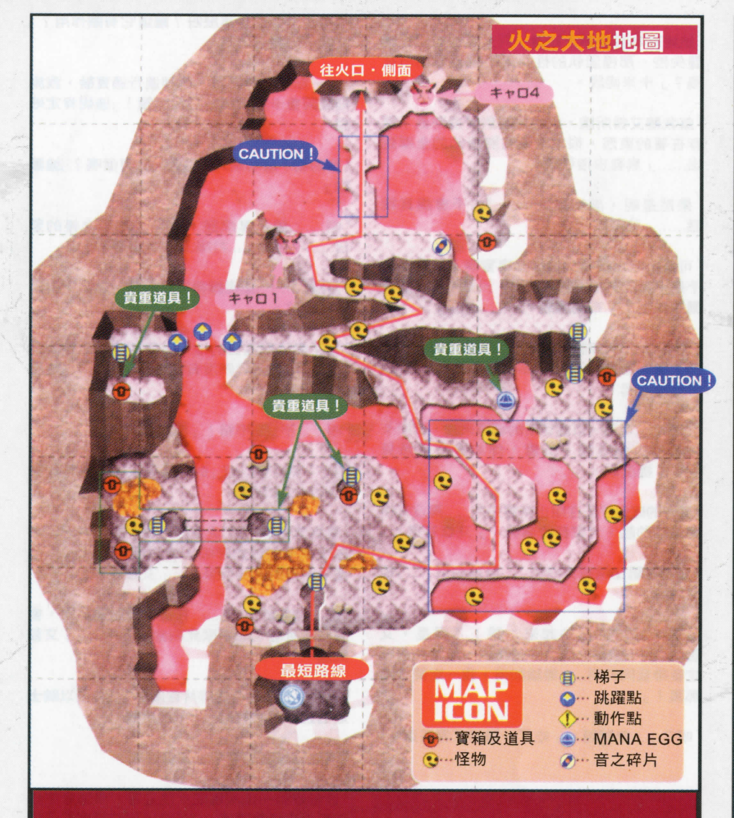
這部份的地形有兩點值得大家留意：首先，在這迷宮的迷宮內，有三個地點的路面是會隨主角登上而崩塌的〔按：具體位置可見於地圖上〕；掉下的話除了會因此而令主角受傷之外，如果下層剛好有怪物出沒，便很有能被對方施以突襲。另外，在這部份的最下層，玩者是需要利用部份古代遺跡的管道才可繼續前進的。大家只要多參考本攻略所提供的地圖，上述兩項問題相信都能迎刃而解。

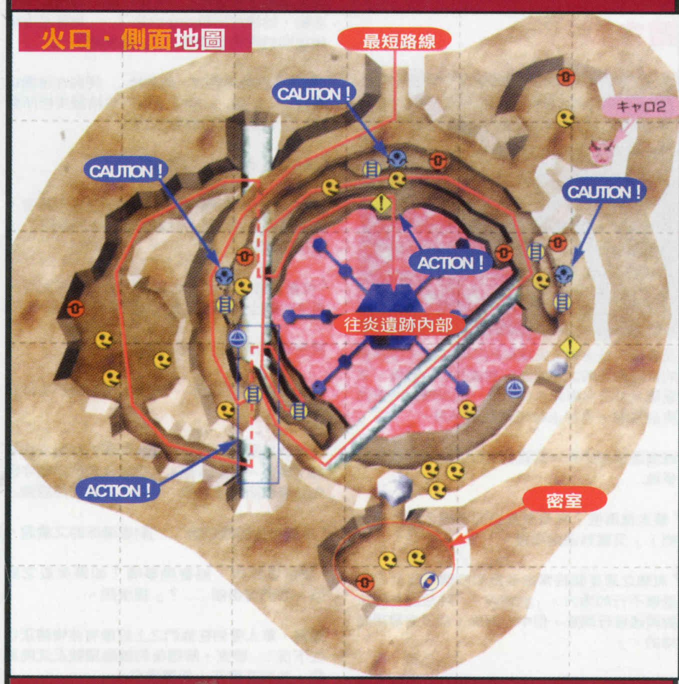
NE03026◆這顆大石似乎阻礙了去路呢！

NE03027◆通過遺跡管道再走進山洞……









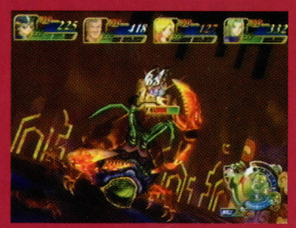


# 《炎遺跡・內部》

遺跡的最後部份，由「1階」和「地下1階」兩個部份組成；玩者可打開設於「1階」的JIO POINT將遊戲儲存。除了儲存遊戲以外，亦建議大家可順便購入大量供角色們回復體力用的道具，其中包括讓角色起死回生的「コミ復活薬」；準備迎戰迷宮的BOSS--「マザーアカマクガン」。「マザーアカマクガン」是頭蟹型的怪物，除懂得使用強大的火屬魔法外，牠的必殺技「HIGH JUMP」的破壞力更可是非同小可。戰略方面，建議大家在迎戰BOSS前，盡量不要浪費SP值，以留待對BOSS時使用；戰鬥時，主力攻擊BOSS的身體部份，亦要盡量用CRITICAL將對手的攻擊CANCEL。同一時間，玩者亦要經常留意主角們的HP情況，最好經常維持在至少450以上；否則對手的「HIGH JUMP」隨時可在一招之內將形勢完全逆轉。

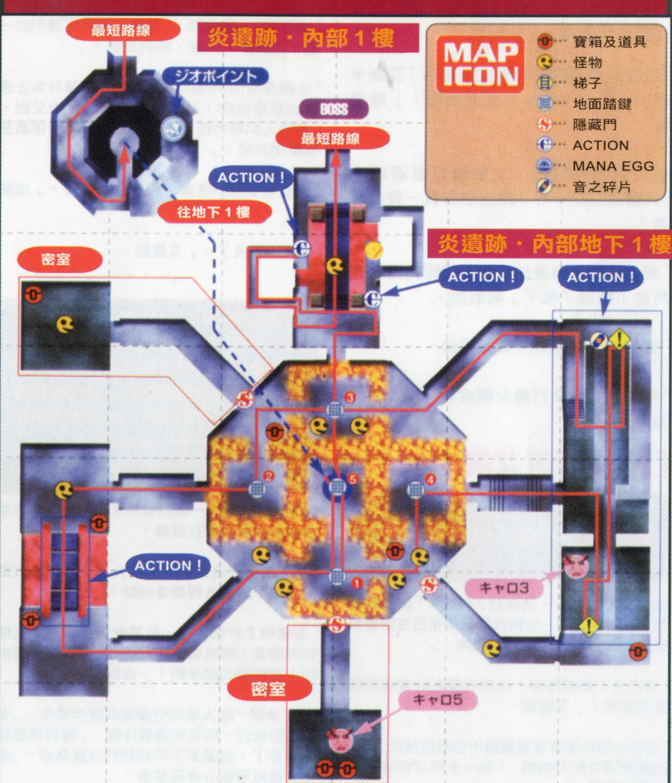


◆「HIGH JUMP」隨時可以在一招之內，幹掉一名以上的主角。



◆除「HIGH JUMP」以外，BOSS的其他招式也十分厲害呢！






## 【可疑的遺體】

擊倒「マザーアカマクガン」後，主角們終於來到火遺跡的靈力之間。

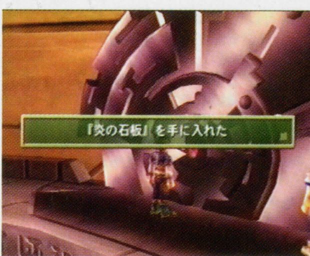
「甚麼……這是？與土龍之巢不同呢！」艾雲驚奇地說。

在房間內，竟然有著一具看來屬於精靈獸的屍體；對此眾人都大感不解。取得「炎之石板」後，主角們便離開炎遺跡。

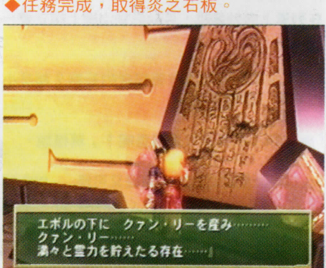
重返之前與BOSS戰鬥的「獄炎之廣間」，會見到一個之前所無的JIO POINT，利用它便可返回後勤基地露加村。

返回露加村後，艾雲決定往找迪妮，向她匯報之餘，亦想弄清有關靈力之間屍體的事。

「呀，有勞了。就如首項任務般成功吧？有甚麼事發生嗎？」迪妮問道。

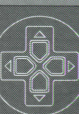



◆任務完成，取得炎之石板。




◆除了屍體以外，遺跡牆上的文字亦叫主角們大感不解。





「看來我未聽過的事情也有相當多呢！解釋清楚吧，迪妮！」艾雲質問迪妮有關屍體的事。

「究竟是甚麼事呀？」迪妮表現得毫不知情。

「在遺跡的最下層並不止有石板，還有奇怪生物的屍體、意思不明的壁畫等等……。」艾雲說。「那些究竟是甚麼？同精靈失控有關嗎？」

「我也未聽過有關事情……即使這樣，也沒甚麼問題吧！」迪妮說。

「呀？這是甚麼意思啊？甚麼叫沒問題？」艾雲說。

「剛才我曾經同史柏古圖科學官聯絡過，想聽聽有關您的報告……如果是史柏古圖科學官的話，以他作為專家，相信可以答到您的問題。」迪妮說。

「跟您的全體隊員、到交易都市『艾斯卡妮』〔エスカーレ〕見見他吧！」她又說。

對於迪妮的提議，艾雲邊打量邊說：「那裏是艾斯卡妮？跟全體隊員一齊到那裏？」

「要去的話，請盡快召集全體隊員到鐵路月台；明白了嗎？」迪妮說。

「盡快？」艾雲覺得有點奇怪。

「不錯。請盡快召集全體成員。」迪妮答道。

## 【交易都市艾斯卡妮】

**離開指揮所後，玩者可以到露加村各處尋隊員。完成後，便會自動進入登火車畫面。**

在登上火車之前，迪妮對艾雲說：「這部列車是去艾斯卡妮的，史柏古圖科學官正在那裏等著，相信他能回答您們的提問。」

「我仍是不能相信呢！史柏古圖真的會給我認真回答嗎？」艾雲說。

「史柏古圖科學官是古羅爾中佐最信賴的人。」迪妮顯得有點不耐煩。「他一定可以完滿答覆您們的疑問。」

「一定可以……嗎？實在放心不下啊……似乎。」艾雲看來仍是半信半疑。

「好了，請上車吧！列車要出發了。」迪妮說。之後，迪妮和艾雲便先後登上列車，向交易都市艾斯卡妮邁進！

在列車上，眾人開始就沿路所見展開討論。

「那是盧切斯的地方嗎？」捷度說。

「厲害啊……那是艾斯卡妮……」迪圖說。

在列車上向外遠眺，可以見到山崗上端立著一堆巨石。

「噢，在那地方怎會有著那樣的石群？那是小鎮嗎？」烏魯古問。

「厲害啊！那裏看來是城堡呢！」瑪模說。

「大概是大型的城鎮吧！可是又可怪……以大城鎮來說，煙又少了點吧？」艾雲說。

一行人終於到達艾斯卡妮。與戰鬥相比，大家的心情似乎明顯輕鬆很多。

「那麼，往後就拜託了！」布蘭度對艾雲說。

「史柏古圖方面就交給您了；我不擅於幹這種事。」說罷，卡米妮便跟布蘭度一同離開了。

「我還是首次來到這麼大的城鎮啊！那裏究竟在幹著甚麼？」捷度亦離開了。

「呀！等等啊，捷度！」迪圖也跟捷度走了。

「噢！到處都香氣四溢呢！」烏魯古說完後亦走了。

「厲害啊！很多各種各樣、有趣的事物呢！」瑪模亦走了。

「喂！你們到哪裏去啊？」艾雲大呼。

結果只剩下艾雲一人。迪妮說：「嘿……您獨個兒去無問題吧！」

之後，一名士兵催前；說：「迪妮少尉！有命令送到。史柏古圖科學官正在鎮內的『音樂屋敷』等著。」

「有勞了。」迪妮說。「艾雲，就如您聽到的一樣。不要讓人久等，盡快去吧！」

「小鎮是沿河而建的；其他地方則屬於禁止進入的軍事設施，請您不要走近。」她又說。「其他人和事則無問題；您也好好看看這裏是甚麼地方吧！」

「完成後便回到這裏。我會在這等著。」迪妮說。

「係……我去了。」艾雲說。

**之後玩者便可控制艾雲自由行動、在鎮上逛逛、跟不同的人談話等等。在跟音樂屋敷內的史柏古圖談過後返回火車站，並與迪妮交談。迪妮會問是否已同史柏古圖談過、及準備返回露加村；只要選「ああ帰るとしよう」，等齊其他隊員後便可回程。**

鏡頭一轉，來到一個類似兵工廠的地方；史柏古圖和古羅爾都在這裏。

「噢，怎會在這裏啊！中佐大人！」史柏古圖似乎並不知道古羅爾會到訪。

「怎樣啊？史柏古圖，有甚麼值得驚慌？這傢伙的調查，雖然還沒有完成……總覺得會得出叫人有興趣的結果啊！」古羅爾說。

「……迪妮一隊人看來已留意到這件事呢……來到我的地方，問及有關這件事……我自然是循例回答了，但還是不引起他們注意為妙。」史柏古圖似乎擔心著甚麼事。

「呼！像他們那種人……根本沒甚麼值得擔心的。」古羅爾說。

「可是……雖然如此，我不想我們的計劃產生任何問題。制定善後之策是否會好些呢？」史柏古圖仍不放心。

「比起那班人，不如擔心軍方高層吧！但比較起兩者，還是盡快開放遺跡比較更好。」古羅爾似乎充滿信心。

「精靈失控和遺跡，為產生像那東西而被創造的事物，我想是可以找到的……」他又說。

「或者是吧……未見過它的話，遺跡甚至連精靈失控都跟進化無關。只不過是垃圾而已吧！」史柏古圖說。

「『昆．尼計劃』的存在……至今很難說沒有驚動任何人……以那類人中再作賭注吧！」古羅爾說。

一行人終於返到露加村，艾雲並告訴隊友有關史柏古圖就各項疑團所作出的解釋。

「聽史柏古圖說的就只有這些；跟迪妮所講的一樣，沒甚麼不妥的地方。可是，總覺得有點不舒服……」艾雲說。

「迪妮根本甚麼都不知道，只是專注於阻止精靈失控。那種固執的性格，不就是原因所在嗎？」卡米妮說。

「就我聽艾雲所講，史柏古圖對於遺跡最下層存在著的東西，根本就沒有將所知的全部說出……」烏魯古接著說。

「果然是呢，盧切斯人……並不會講真說話……」迪圖說。

「可是，阻止精靈失控卻是事實啊！艾雲他，不是不相信史柏古圖和迪妮，只是不信任古羅爾中佐吧？」布蘭度說。

「是啊……那人無論變成怎樣，我都不可能相信他！因為他是個沒有人情味的傢伙！」艾雲說得心頭火起。

「是啊……可是，以盧切斯的城鎮來說，艾斯卡妮真有人情味呢！艾雲，你本身有何意見呢？」捷度說。

「軍方的確似乎正在阻止精靈失控……再沒有精靈失控的話，大家都會高興。」艾雲答道。

「我們是阻止精靈失控的……無論如何……」他又說。

聽罷，捷度突然站起來；說：「但是，艾雲……到『波頭之源』去的時候，無論如何一定要帶我同行啊……無論如何，我一定要看清那裏！」

「呀？……無問題。」吃了一驚的艾雲答道。

## 【掩蓋文明的大海 -- 波頭之源】

**是準備出發的時候了！在攻擊裝備方面，建議採用或配備較多以稻妻、火屬性為主的武器及魔法，並盡量減少攜帶以風、水為屬性的武器及魔法。防禦道具方面，在一般防禦之餘，亦建議大家裝備一些治療「混亂」的道具或魔法。至於今次必須同行捷度，由於他是本身是一名魔法師，建議大家給他裝備最高級別的MANA EGG。**

艾雲等人乘坐軍方所提供的巨輪，向今次任務的目的地波頭之源前進。到達既定地點後，艾雲與另外三名隊友，便坐進一個以精鋼所製的密封吊艙，從船上被慢慢放進深海。

就潛進深海的事，艾雲曾經跟迪妮發生過激烈爭執……

「要走進海底？究竟是甚麼回事啊？解釋清楚吧！」艾雲對迪妮喝道。

「波頭之源是個經常被暴風雨吹襲、甚至連靠近都不行的地方。」迪妮說。「雖然能夠設法對周邊進行調查，但中心部份，卻沒有發現陸地的。」

「那裏如同之前的一樣有遺跡的話，相信就只有可能在海底了。」她續稱。

聽到這裏，布蘭度說：「喂喂，軍中有些甚麼潛水裝備呢？不會是掛個鉛錘就跳下去吧！」

「不用擔心。得到哈茲瑪人的幫忙，已準備了這東西。」迪妮說。

身為哈茲瑪人的瑪模即走過來說：「那是……『莫艾亞之實』〔モエアの實〕！我也曾經吃過！它能令您在水中也呼吸自如呢！」

另一個哈茲瑪人、烏魯古說：「唔……吃了它的話，便能在水中活動。今次的情況，相信會適合……可是……」

「『可是』？那是甚麼呀？難道它有副作用？」艾雲十分關心地問。

「這一點完全無問題。已經進行過實驗，我族抑或阿魯卡達人都絕對無問題！」迪妮肯定地說。

「真的嗎？盧切斯人的說話……可信嗎？」迪圖說。

「唔……說是無問題；可是，吃了之後的翌日……不停的……打嗝……」瑪模說。

「打嗝……！」迪妮顯得有點愕然。之後，引來哄堂大笑。

「為了盡早到達目的地，有用的話就無論如何都要採用了。我們沒有害羞的空間了！」捷度說。

「呀……不……不錯！」艾雲說。

吃了「莫艾亞之實」的艾雲等人，在吊艙內果然能夠如常活動……

「果真無錯啊……『莫艾亞之實』的確厲害呢！在水中不但能夠呼吸，連說話也可以……但是，明日的打嗝症就……」艾雲說。

「捷……捷度……這……在這下面的遺跡內，會有些甚麼呢？您看來見到些甚麼呢……」艾雲問道。

「有我失落了的心之碎片在這裏……我要以騎士之名起誓將它打破……」捷度說。

「那究竟是甚麼呢？」艾雲追問。

「我曾經對一位高貴的女性立誓，無論發生任何事都會守護著她……可是，由於國境的不穩活動，給我的出戰命令也來了……我甚至連跟她道別的機會也沒有……」捷度說。

「她為了到戰場見我，勇敢地……用船在後面追著我……之後……就在這附近被精靈失控所襲擊……」捷度滿臉愁容地說。

「捷度……你……」艾雲說。

「我之後才知道這件事……由於無法實現誓言，在無辦法的情況下，就留下了騎士的身份……」捷度繼續說。

「可是，我卻不能寬恕自己！阻止精靈失控、再次以騎士身份而自豪……我都要一一取回！」

突然間，吊艙出現強烈震動……

「甚麼事？」艾雲說。「究竟……上面發生甚麼事呢？」

強烈的暴風雨、令原來倘大的軍方輪船左搖右擺；最後，輪船解體，艾雲等身處的吊艙亦因失去牽引而掉進海中，幸最後亦能安然脫險。

「真是可怕的經驗啊……」到底海床的艾雲說。

「發生這種事，船會無事嗎？如果失去它的話，我們怎樣辦……？」捷度說。

說罷，眾人看到在他們之上好像有些物體正在往下沉……原來，解體後的輪船殘骸正沉向海底，並向艾雲等人衝襲過來……

「喂……喂，艾雲！」捷度說。為避開輪船殘骸，艾雲竟被擠進了一棵海葵之內……

「唔……我已經死了嗎？眼前漆黑一片呢……」艾雲說。

「艾雲！喂，起來啊！」捷度說。

「唔……這是天使的聲音嗎？總覺得沒有蟲與呢……雖然沒有被淹死但仍是死了。」艾雲仍以為自己已經死了。

「這個胡塗蟲！」說罷，捷度即以魔法將艾雲打出來。







「呀……為甚麼大家都在這兒？咦？難道我還生存嗎？」艾雲說。

「認真點吧！軍方的船已經粉碎了！」捷度說。「真是個漫不經心的傢伙……」

「甚麼啊！」艾雲說。「簡直……太可怕了！」

「雖然被放下在遺跡附近，但卻完全被遺留在海中……」卡米妮顯得有點擔心。

「往哪裏走也無問題嗎？要怎樣做才能回去呢？」布蘭度說。

「除了以遺跡的方向走便別無選擇了吧！？要找回去的路，在遺跡附近會較容易找到JIO POINT……」艾雲說。

為求生存，一行人便向未知的深海進發……

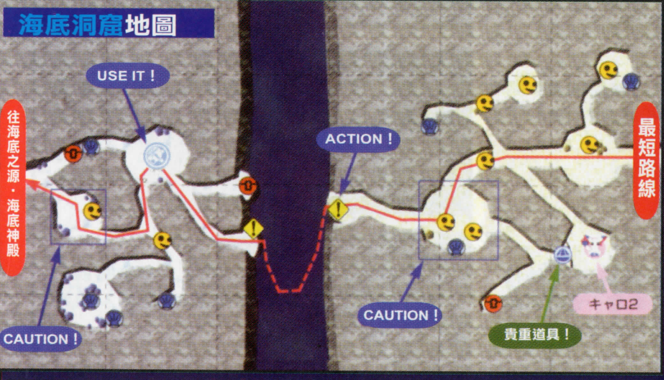



MAP ICON
寶箱及道具
大貝
怪物
MANA EGG

海底神殿地圖

往遺跡．內部
キャロ3
最短路線
CAUTION !

MAP ICON
寶箱
怪物
MANA EGG




MAP ICON
寶箱及道具
大貝
怪物
MANA EGG
動作點

水遺跡主要由四個部份組成，其攻略要點以下將為大家一一介紹：

## 《海底》

往前一走，玩者就會找到一個JIO POINT；建議大家先利用它將遊戲儲存。海底各部份都散佈着不同種類的敵人；其中，以出沒於離開海底、進入海底洞窟前的「ミミック」至為厲害。藏身於寶箱內的牠，只要主角們一走近，便會從箱內走出內；除了可因此而向主角們施以「不意打ち」外，牠本身亦擁有極高的HP值，絕對是個難纏的對手！此外，海底會存在着多個大貝，貝內可能藏有多種極寶貴的道具，值得大家一試！

## 《海底洞窟》

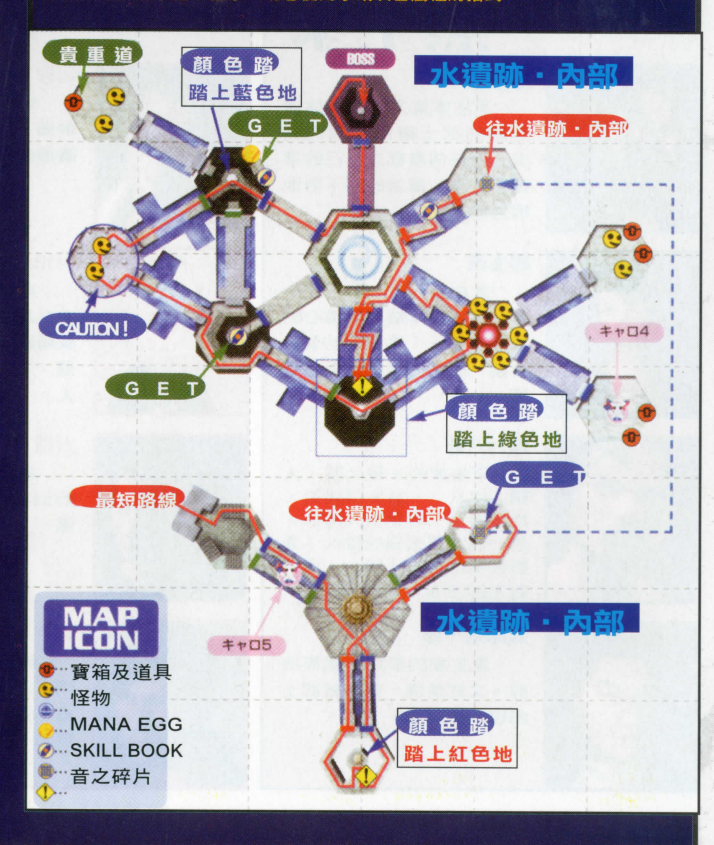
海底洞窟分為兩部份，兩者之間有由一條巨型魔鬼魚；玩者只要按動懸崖前的按鍵，便可乘牠到達彼岸。另外，在這地圖的兩個不同地方，大家會見到一群作上下垂直移動的水母阻擋去路；水母是帶電的，玩者必須向準機會、待水母往上升後才可通過。另外，這區域亦設有 JIO POINT，有需要的話可盡量利用。

## 《海底神殿》

海底神殿的面積雖然小，但卻存在着不少寶箱和敵人；想在對 BOSS 前儲儲SP、或尋找各類道具的話，這裏也是個不俗的地方。

## 《水遺跡．內部》

最後的水遺跡．內部設計頗為複雜，而且又必須啟動機關才可繼續前進；但玩者只要參考本攻略所提供的地圖和路線，要安全渡過相信不會有太大問題。水遺跡的BOSS「ディーヴァ」，在遊戲內將會有兩個形態。第一個形態下玩者只能夠對牠的護殼進行攻擊；由於對手移動力遲緩，根本對主角們構成不了問題，故此這階段最好暫時保留實力。解殼後的「ディーヴァ」便是牠第二個形態。在戰略方面，建議玩者可盡量利用今次必須同行的捷度，向對手施以魔法攻擊；如能封閉對手的魔法及必殺技就更為理想。此外，玩者應集中用火或稻妻屬性的魔法、必殺技等向對手施以猛擊；切忌使用水或吹雪屬性的招式。






# 一期完故事、全EVENT流程、隱藏要素全攻略

TEXT BY：馬高 | 

| PS2 | 2002 年 發售中 |
| --- | --- |
| ACQUIRE●AVG | |
| 6800 日圓●CD-ROM | |
| 124KB | |

## 時代背景

1877 年，明治維新期間，幕府崩潰後特權盡失，日本進入一個黑暗時期，武士門紛紛組織黨派並自立門戶，企圖將這個敗壞的政府推翻；隨著「黑生家」和「赤玉黨」急速冒起，兩黨之間的鬥爭進一步令社會陷入一個無可挽救的地步，為得到權力及金錢，殺人已經成為了一件平常的事情，戰亂日益嚴重；一名路經此地、愛好劍道的流浪武士亦同時被捲入這個亂世之中......







## 主要登場人物介紹

### 黑生家



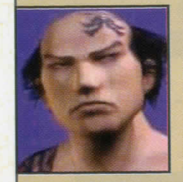
**黑生鐵心**

黑生家黨主，擁有強健身體的武士豪傑，個性頑固，對任何事都以自己的準則下定論，黨派的部下對他極為忠心。



**黑生邑**

自由主義思想、野心大，3 年前再婚，是鐵心的第三任妻子，黑生家的全盛時期，所有財政由她全權管理。



**坪內八郎**

黑生家的一員大將，人稱「坪八」，為人講義氣，性情暴躁，容易被人激怒，是一個沒有頭腦的傢伙；喜歡宿場飯屋的「鈴」，可惜對方卻沒有半點感覺。



**知床總一郎**

黑生家的參謀，處事冷靜，文武兼備，對傳統武士劍道十分尊重。

### 赤玉党



**吉兆**

赤玉党黨主，一身高強劍術，為了威脅黑山家，企圖擄走鐵心的兒子。



**CHELSEA〔チェルシー〕**

身為英國人的她，與吉兆在船上一次相遇，不惜放棄祖國及家人，與他遠走高飛，是吉兆絕對信任的女人。



**刈部**

赤玉党的精銳武士，對明治政府和黑生家強烈不滿。



**日向隼人**

赤玉党參謀，頭腦精明，對每件事都不會輕易放棄，是一個相當服從命令的青年。

### 其他關鍵人物



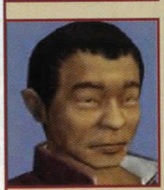
**鈴**

替身體不適的「父親」打理宿場飯屋，外表軟弱的她，其實是能在逆境中求生的女中豪傑。



**栗吉**

宿場飯屋「甘栗」的店主，在戰亂時期收養了鈴，對她有如女兒般呵護，不過最近的身體狀況已經大不如前。



**井ノ頭茂吉**

身為政府人員，職責是一名警察官，喜歡欺負弱小，為了錢會不擇手段。



**東橫苑仙**

流浪武士，不會將自己的情緒輕易表露於人的面前。





## 基本操作一覽

| 方向鍵 | 方向移動用 | 戰鬥狀態 | |
|---|---|---|---|
| 左ANALOG | 方向移動用 | □ | 小技 |
| 右ANALOG | 視點移動 | △ | 大技 |
| ○鍵 | 對話 | R1 | 防禦 |
| ╳鍵 | 跳躍 | R1 | 回身 |
| L1 | 拔刀/收刀 | R1+□鍵 | 踢 |
| L2 | 地圖 | | |
| □鍵 | 拾取道具 | | |
| R1+□鍵 | 拾取道具 | | |

在故事進行途中，不論是EVENT發生又或是收集刀的時候，玩者都需要經常與一眾強敵以至街頭的武士進行刀的比試，在未進行遊戲攻略之前，以下筆者會先同大家講解一下遊戲中的戰鬥部分以至其他細節方面的重要資料。

## 如何儲存遊戲

當遊戲到達一定進度的時候，玩者便可以即時進行儲存，但有一點是需要特別留意；當玩者再一次讀取遊戲後，必須直至下一個SAVE POINT才可以關機，否則儲存便會自動消失。

## 攻防戰

一場戰鬥主要分為攻擊及防守，在攻擊方面主要以小技、大技及破壞防禦為重心，首先小技的用途主要用作向敵人做出連續攻擊的效果，靈活自如，但威力弱小；而大技的威力就較為強大，相對地亦同時增加了刀的負擔，連續使用的話對劍的損毀程度有相當大的影響；至於破壞防禦是用作對付一些經常利用防禦的敵人，能夠直接令他們失去平衡，繼而進行一連串的攻擊。

在防守方面，視乎敵人的級數而定，若面對強敵的話，使用防禦就更為重要；在防禦狀態期間，玩者可看準機會作出致命反擊，可是唯一缺點就是一旦對方使用強勁的招式或連續攻擊的話，對刀的損毀程度亦會造成一定的破壞。

## 取得新武器

在遊戲開始時，玩者手上只有一把威力平平的中庸刀，若要取得新的武器，戰鬥是無可避免；除了一些主要人物的配刀外，每當玩者成功擊倒敵人後，他們手持的刀都會被插在地上，雖然大部分是一些威力較弱的刀，但大家不妨逐一查看，說不定會有意外的收穫呢？

## 強化武器

要提升武器的潛在能力，除透過戰鬥中拾取強化道具之外，玩者亦可以利用賺回來的金錢到一本松的「打鐵舖」〔鍛冶屋〕打造武器，隨意選擇希望提升的能力項目；而值得一提的是每當提升某一項能力的同時，另一項能力亦會有輕微的下降。此外，畫面左下方的紅色條棒，反映了主角配刀的勞損程度，在最壞的情況下，配刀更會有折斷的可能。

## 「六骨山卡」地圖

### 一本松
鍛冶屋的所在地，玩者可以將取得的金錢到該處強化武器，若玩者不結帳的話，堂島便會向主公發動攻擊。
**通往地區：屋敷、神社、宿場**

### 屋敷
黑生家大本營，大門經常有黨員註守，屋敷的兩邊有兩度側門。
**通往地區：一本松**

### 鐵道
每隔一段時間便會有火車出現，每當聽到行駛的聲音就代表火車即將經過。
**通往地區：館、宿場、高爐**

### 宿場
宿場飯屋的所在地，經常受到黑生家和赤玉党的騷擾。
**通往地區：橋、一本松、鐵道**

### 館
赤玉党大本營，以打倒黑生家及明治政府為目標，黨員身穿紅色的制服。
**通往地區：鐵道**





### 神社
日常不會有任何人出沒，但遊戲內有不少EVENT會在此發生。
**通往地區：橋、一本松**

### 高爐
長時間註有黑生家的黨員，若玩者在這裡發動攻擊，黨員會不斷增援，繼後每次進入高爐的話都會即時進入戰鬥狀態；而這裡也可以說是練習、儲錢、取道具的好地方。
**通往地區：鐵道**

### 橋
遊戲開始時主人公到達的地方，入口處有一塊大田種滿白蘿蔔可用作回復體力之用，橋下居住了黑人青年多拉多。
**通往地區：神社、宿場**







# 遊戲攻略及流程



## 前言

在看這份攻略之前，有一點是需要玩者留意的，由於「侍」是一隻自由度頗高的遊戲，在故事進行途中所做的每件事情都是由玩者自行決定，不論是前進方向、路線、對話、與任何人合作等都將因人而異，遊戲出現的分支繁多，每個不同的選擇，都將對故事發展、角色登場的先後、與及最終結局有著重大影響。

## 共通EVENT〔1〕「三角橋之少女」

在完成各項設定後，遊戲便會從本作舞台「六骨山卡」的入口「三角橋」正式展開。主人公初次來到今次遊戲的目的地「六骨山卡」，隨即便會遇到少女鈴被黑生家惡黨坪八襲擊及擄走的EVENT，他們正向著主人公的方向走來。這時玩者要決定是否插手干涉，選擇「その¯¯Rしておけ」、「無法はよせ」或「嫌かつているぞ」、「その通りだ」的話，與惡黨的戰鬥便會立即展開，故事便會進入黑山家編和宿場編。坪八的攻擊方式比較主動，他會不斷向主人公作出連續攻擊，建議玩者先不要向他攻擊，先將其手下逐一擊倒後，他便會自動出手，坪八接二連三的攻擊往往令玩者來得措手不及，防禦亦不是最佳的方法，首先與他保持一定的距離，再利用破壞防禦接上大技攻擊；而橋的入口處有一塊蘿蔔田，玩者走到田附近一帶作戰，利用蘿蔔來回復體力，要擊敗坪八就更加容易。

至於玩者選擇「仲間に加えてくれ」的話，故事便會進入赤玉党編，主人公會被坪八綁著放在路軌上，並奪去所有金錢；玩者現時唯一的做法就只有不斷叫喊，而無法自行逃脫，這時赤玉党黨主吉兆與CHELSEA剛巧路經此地，與主人公首度碰面……



◆鈴被擄走的經過

CHECK：若主人公沒有截停坪八的話，當他們到達橋底部的時候，黑人青年多拉多便會與坪八展開激戰並將鈴救出。





◆坪八出招後的空檔



◆放下武士的尊嚴，偷蘿蔔吃吧！

## EVENT 睇真D：〔2〕加入黑生家

到達屋敷的所在地，大門前主人公再次遇到坪八，玩者只要選擇「黑生家に入りたいのだが…」，便會獲准進入與黑生家黨主鐵心會面；由於是初次見面的關係，鐵心為測試主人公的實力，命知床與他進行比試，這場戰鬥雖然對往後的劇情發展沒有影響，但若玩者能夠順利勝出，鐵心妻子邑會視乎先前戰鬥的表現而給予獎金〔最多￥79〕。比試完畢後，玩者只要停留一段時間，便可以從鐵心與邑的交談中得知黑生家目的，原來黑生家正準備將高爐賣給明治政府，但此事卻一直受到赤玉党的阻礙，而政府方面亦準備採取行動。



◆知床的殘酷攻擊




◆聽到有關黑生家的計劃

## 〔3〕、〔4〕襲擊宿場飯屋

戰勝知床後，主人公便會接到加入黑生家的第一件任務，玩者先到神社與知床會合，接著一同出發往宿場，EVENT便會隨即發生。突如其來的襲擊，多拉多與鈴被嚇得驚惶失措，這時玩者只要聽從知床作出的指示，在飯屋內進行搗亂，完成後便可以從知床手中得到一筆可觀的報酬。



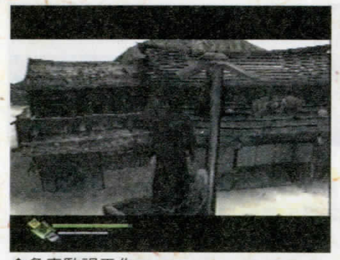
◆拿起木椅拋過去




◆完成後獲得的報酬

CHECK：若玩者在(2)的事件中未能戰勝知床的話，就會被任命到天台上負責監視的工作，而在同一時間赤玉党的刈部亦會路經宿場，這時玩者先要通知附近的同伴留意敵人，接著從天台跳下與刈部進行戰鬥。刈部是一名劍術高強的對手，若玩者的體力消耗得七七八八，亦可以走到飯屋門口找知床協助。

| 黑山家編 | 故事流程 | 一日目 | (1)橋 | (2)屋敷 | (3)神社 | (4)宿場 | 夕(5)屋敷 | (6)館 | (7)屋敷 | 夜(8)神社 | 二日目 | (9)高爐 | (10)鐵道 | (11)高爐 | (12)屋敷 | (13)一本松 | (14)宿場 | (15)鐵道 | Ending No.5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|


◆負責監視工作


◆找知床協助

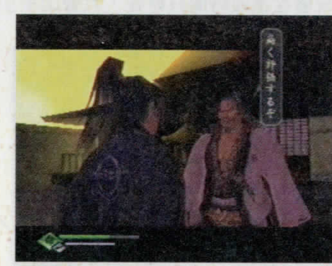
## 〔5〕、〔6〕、〔7〕金太郎擄走事件

完成加入黑生家的第一件任務後，主人公回到屋敷，門外有一名黨員註守，玩者只要選擇「仕事を頼まれた」便可以；而主人公的第二件任務是需要護送鐵心的兒子金太郎，與知床由一本松出發，途中赤玉党的吉兆竟帶同一班黨員企圖將金太郎擄走，一輪對話後戰鬥立即展開，這時玩者可以先專注對付數名黨員，交由知床負責攻擊吉兆；戰鬥進行途中日向亦會到達現場加入戰鬥，玩者有需的話可以到位於一本松中央處的樹下取一些野菇來回復體力，當成功將吉兆攻擊到一定損傷後，他便會自行撤退。成功救出金太郎後返回屋敷，主人公受到鐵心的高度讚揚，更獲得￥50的獎賞。


◆與知床護送金太郎

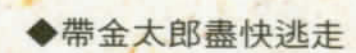

◆日向亦會加入戰鬥


◆先對付數名黨員


◆得到鐵心的讚賞

CHECK 1：赤玉党突如其來的突襲，令主人公與知床完全沒有半點防範，為免做成不必要的損傷，在戰鬥開始前，與吉兆的對話中選擇「いや 關係ない」，便可以成功逃離險境。

CHECK 2：若玩者沒有戰勝吉兆，但成功將金太郎帶走的話，只能獲到￥30的獎賞。

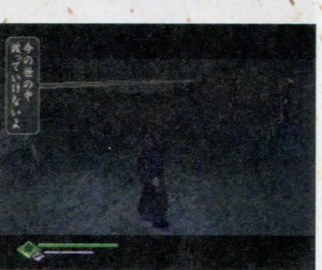


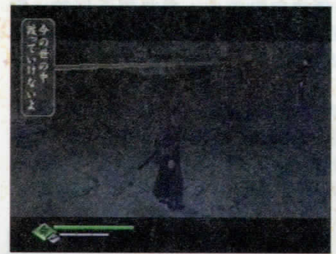
◆帶金太郎盡快逃走

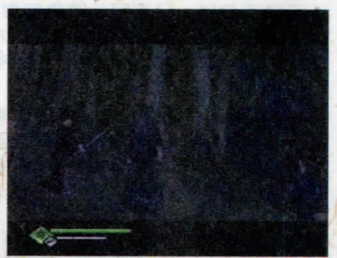
## 〔8〕邑與井ノ頭茂吉的秘密

晚上來到神社，看見邑不斷四處張望，好像怕被人跟蹤的樣子，主人公沿梯級而上發現邑與警察官井ノ頭茂吉正在商討有關黑生家的事情。主人公的出現令他們大吃一驚，為避免鐵心知道今日的事情，他們打算將主人公殺死；這時知床剛巧經過，玩者只要選擇「密會だよ」、「裏切り者には 死を」將實情告知給知床聽，戰鬥便會立即開始。玩者需要同時應付邑、井ノ頭和保世，雖然他們的攻擊力並非太強，但也要小心主人公的體力，當成功戰勝他們後，玩者可以取得兩柄配刀，分別是十六門和愛染。


◆邑單獨來到神社


◆二人仍未發現主人公的存在


◆知床突然出現

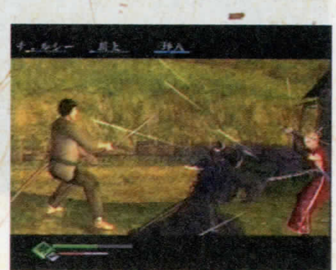

◆取得「十六門」、「愛染」

## 〔9〕、〔10〕、〔11〕赤玉党全滅

依照知床的吩咐，早上來到高爐商討有關與赤玉党的事宜，期間鐵心與吉兆的談判決裂，與赤玉党的決戰一觸即發，鐵心先叫主人公到鐵道支援；接著便會與坪八等人合力對抗赤玉党黨員、CHELSEA和刈部。刈部的攻擊方式以大技為主，其攻擊後會露出很大的空檔，玩者可以待這個機會才發動突擊，至於CHELSEA的實力就較刈部低，玩者需要特別留意她的連續攻擊，另一方面可以採取主動向她攻擊，成功戰勝他們後，鮫肌刀和微熱兩柄配刀就能夠垂手可得。

再次回到高爐，主人公沿樓梯直上，與吉兆展開一場生死戰；吉兆的攻擊及移動速度都相當快，對付他以小技作連續攻擊會較為有效，若玩者在戰鬥途中感到體力不足，可以到高爐入口處左面的小屋拾取補給體力的道具。

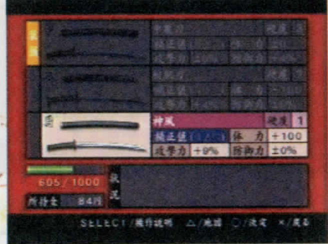

黑生家主要黨員齊集


對付 CHELSEA 要採取主動攻擊






知床戰死後可以取得其配刀「十戒丸」


取得吉兆配刀「神風」

## 〔12〕、〔13〕、〔14〕、〔15〕黑生家決戰政府軍

選擇「ああ 大丈夫だ」進入屋敷內，鐵心與政府軍首領玉川正進行有關將高爐賣給明治政府的談判，會議途中鐵心察覺到玉川完全沒有打算交涉的念頭，原來玉川早已帶齊軍隊準備將黑生家一舉消滅。由屋敷到一本松，有超過10名以上的政府軍人員守候，而日向於宿場亦已經準備迎接主人公的來臨。

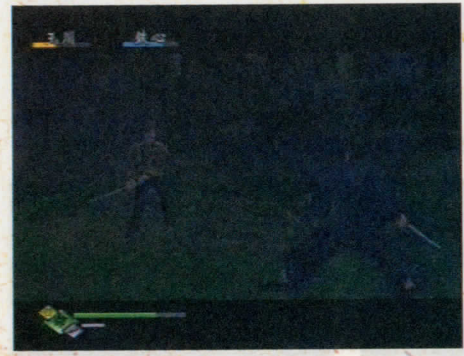
將他們逐一擊倒後沿路再返回鐵道與鐵心會合，玉川正身處於橋的另一方，玩者要先避開兩台大炮才能夠接近他，而兩邊炮台分別由兩名政府軍人員負責控制，只要將他們擊倒炮台便會自動停止。最後與玉川的一戰中，建議先將政府軍人員制服，一方面可以專心對付玉川而避免受到其他人的襲擊，期間鐵心亦會減去玉川不少體力。

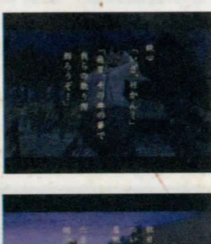
玉川的攻擊威力強大，一旦被擊中的話足以減去主人公4分1的體力，建議玩者在蘿蔔田附近作戰會較為安全，玉川經常會維持防禦狀態，然後才向主人公進行攻擊，對付他最有效的方法是盡量利用防禦攻擊令他失去平衡或待他進攻時從背後發動突擊；只要成功擊倒他，遊戲便宣告結束。


◆政府軍派來的忍者


◆小心玉川的遠距離突擊！

## Ending No.4







## EVENT 睇真 D：〔2〕鐵道危機

在(1)的EVENT中，若玩者選擇「仲間に加えてくれ」的話，主人公便會被坪八綁著放在路軌上，情況危急之際，幸好在火車經過前赤玉党黨主吉兆與CHELSEA剛巧路過並發現主人公的存在，這時玩者只要選擇「事情を說明する」將先前的事情講述後，吉兆就會立即出手相助；經過一輪介紹後，吉兆得知主人公原來剛剛來到此地，打算邀請他到館講解有關「六骨山卡」的狀況。


◆目前主人公仍能作出掙扎，但火車經過之後......


◆幸得吉兆的相助才可保存性命

CHECK：由於主人公剛被坪八搶去所有金錢，所以玩者在吉兆走之際，選擇「金を貸してくれ」向他拿取一些金錢，他會很樂意地借出。

## 〔3〕初次踏足赤玉党陣營

得到吉兆的邀請主人公初次來到赤玉党的大本營-館，與門外的守衛對話，選擇「吉兆に會いたいのだが？」後，得知吉兆傍晚才會歸來，那麼玩者在這段時間只好在「六骨山卡」四處遊蕩一下。


◆沿路軌旁的樓梯直上便可到達館


◆赤玉党大本營的所在地

CHECK：這段時間玩者可以到屋敷的門外與坪八進行戰鬥，若能夠戰勝他便可取回先前被偷去的金錢。


◆到屋敷找坪八算帳！

## 〔4〕赤玉党內訌

傍晚時分，主人公再次來到館，一眾赤玉党的主要黨員亦已經到齊，原來他們正在商討有關對付黑生家的事宜；會議途中吉兆表示不想傷及無辜，但刈部對此卻表示強烈不滿，雙方各持己見，情況一發不可收拾，吉兆為免刈部獨自行動，走到大門前將他截停，這時玩者就算上前阻擋亦難逃一戰，唯一可以做的就是選擇替吉兆作戰「吉兆 代わろう」或是與刈部合力對抗吉兆、日向與及CHELSEA「刈部 味方につくぞ!!」。

刈部的攻擊會集中以突擊系的大技為主，對付方法是盡量利用一連串的小技向他進行攻擊，令他完成失去反擊的機會。至於另一場戰鬥，玩者需要同時應付吉兆、日向與及CHELSEA，雖然他們會集中攻擊刈部，但期間玩者只要擊敗吉兆一人便算勝出。


◆與一眾赤玉党成員進行會議


◆二人準備以刀來解決問題

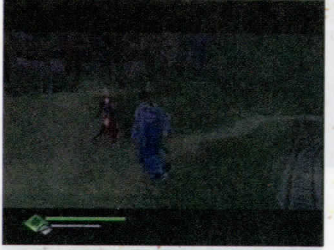
◆主人公替吉兆出手

CHECK：當刈部受到一定損傷的時候，玩者便可以與他進行對話，選擇「勝負ったな」，戰鬥會立即停止，這樣一方面使刈部不用死亡，另一方面亦無須令赤玉党的整體實力受到削弱。


◆放過刈部

## 〔5〕再遇坪八

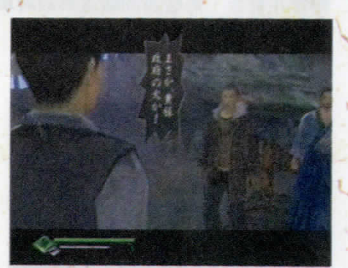
晚上，主人公在鐵道看到CHELSEA單獨由館外出，接著便上前與她進行對話，得知她原來正準備往黑生家的重地屋敷進發，這時玩者可以選擇「手伝おう」協助；途中主人公再次遇到坪八與其手下，而戰鬥亦難以避免，若先前有找坪八算帳的話，相信對他亦已經有一定的了解，加上今次有CHELSEA的協助，要再次擊敗他相信亦不會太過困難。

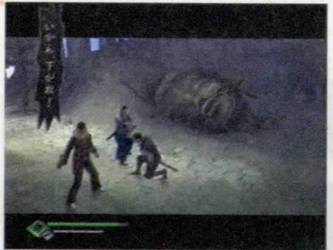

◆CHELSEA單獨行動


◆與坪八狹路相逢！

## 〔6〕、〔7〕背叛赤玉

早上主人公回到館，吉兆已經在大門前等候，兩人準備一同前往屋敷，途中路經神社時遇到日向，兩人跟蹤而上，在一間小屋外竟偷聽到日向與政府軍人員商討有關「六骨山卡」與及赤玉党的事情；吉兆眼見自己的手下竟與政府人員勾結，一怒之下戰鬥亦隨即展開；日向移動速度高，玩者要特別小心他放出的暗器。在吉兆的協助下，日向當然難逃落敗的命運，可是最後亦給他成功逃脫。

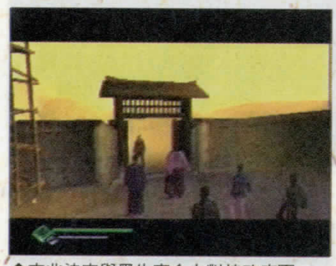

◆吉兆對日向的行為感到極之憤怒


◆難逃一敗


◆日向常用的暗器

## 〔8〕黑生鐵心之死

來到屋敷後，吉兆希望黑生家能夠與赤玉党一同合力對抗政府軍，縱然雙方鬥爭持續，可是大難當前，鐵心最終亦一口答應；正當鐵心與一眾黨員準備出發的同時，突然傳來一下槍聲，鐵心隨即倒地，該名政府軍人員亦迅速逃去。


◆吉兆決定與黑生家合力對抗政府軍


◆政府軍人員手持步槍襲擊鐵心

赤玉党編

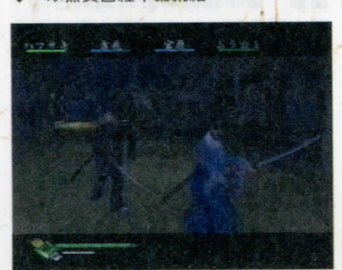
故事流程：一日目 → (1)橋 → (2)鐵道 → 二日目 → (3)館 → 夕(4)館 → 夜(5)鐵道 → (6)館 → (7)神社 → (8)屋敷 → (9)館 → (10)鐵道 → Ending No.5

## 〔9〕、〔10〕、〔11〕、〔12〕赤玉　大反擊

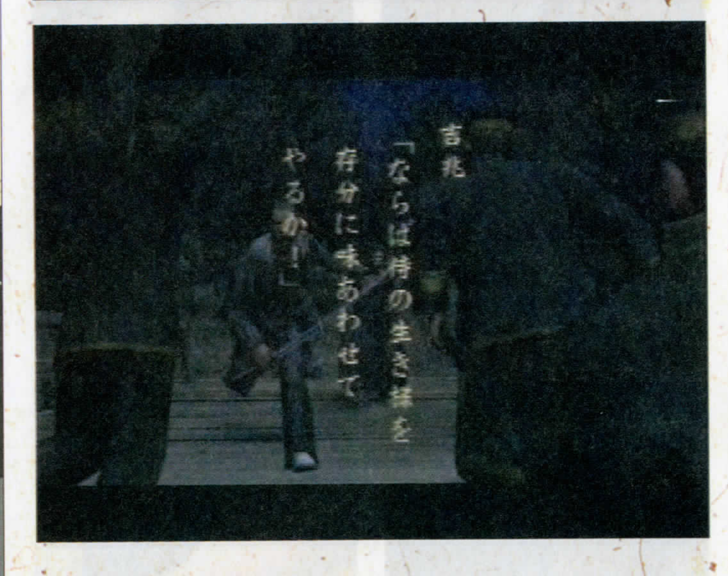
隨著鐵心的死亡，黑生家與赤玉党合力對抗的計劃亦迅即幻滅，吉兆第一時間返回館準備連同一眾黨員進行一次大反擊，同一時間政府軍人員原來早已進佔整個大本營，而赤玉党的反擊亦一觸即發；玩者先將館以至鐵道的敵人完全擊退後，再走到宿場與吉兆會合，最後返回鐵道與政府軍首領玉川展開決戰。


◆一眾黨員已經準備就緒


◆鐵心的一生就此終結


◆與吉兆共同對抗政府軍

## Ending No.5





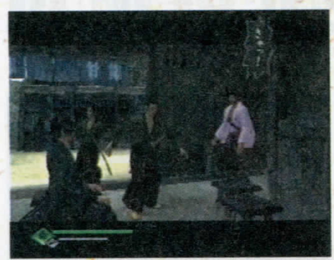


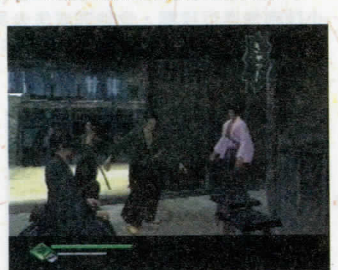


## EVENT 睇真 D：

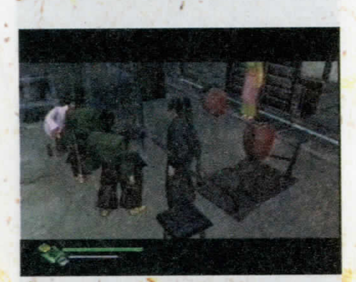
## 〔2〕宿場飯屋受襲

成功擊退坪八後，鈴為了報答主人公的相救，特別邀請他到家裡吃飯。來到宿場飯屋，答應留下吃飯，多拉多就會主動和主人公談話，大家很快已經打成一片，正說得興高采烈的同時，數名黑生家黨員突然衝入，他們是為了將鈴和粟吉趕走宿屋而來的。知床吩咐他們在此大肆破壞，這時若玩者出言阻止或拔刀的話，就會即時進入戰鬥。起初知床是不會出手的，直至主人公擊倒其一名手下或擊中知床，他才會主動進行攻擊；由於飯屋內有大量的椅子，主人公很容易會被跌倒，建議玩者可以引知床到飯屋外進行戰鬥。


◆黑生家黨員來「掃場」！


◆作為一個武士又豈能袖手旁觀！

CHECK：若不想進行戰鬥的話，玩者亦可以對黑生家黨員的行為置之不理，當他們大肆破壞後便會自動離去。


◆任由黑生家黨員大肆破壞

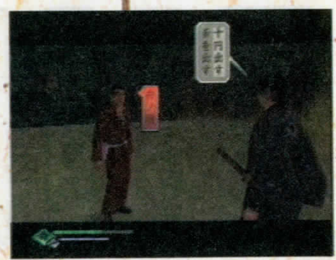
## 〔3〕警察官井頭茂吉登場

傍晚時分，在宿場附近突然被一名身穿紅衫的人截停，他名叫井ノ頭，是政府的警察官，期間若玩者拔刀或不進行對話，他就會利用手上的槍向主人公進行攻擊，其手下保瀨〔ホセ〕亦會即時出現加入戰鬥；這時玩者只要成功擊退任何一方便可以，若希望取得保瀨配刀十六門的話，就不要錯過這個機會喇！


◆井ノ頭準備向主人公開槍


◆保瀨擅長遠距離攻擊

CHECK：在對話中，玩者只要給他一定的金錢就可以成功打發他離去而無需要進入戰鬥；不過井ノ頭是一名相當貪心的人，玩者至少也要付上￥20的金錢。


◆對主人公來說也不是一個小數目

# 〔4〕鈴的請求

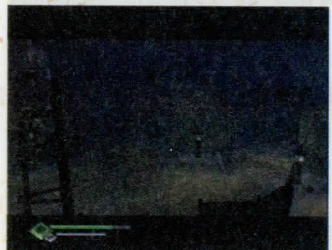
晚上經過宿場飯屋，鈴焦急地對主人公說多拉多單獨走到屋敷，鈴害怕多拉多會被黑生家的人所殺，請求主人公到屋敷一趟，玩者只要選擇「わかった 任せておけ」，便會來到屋敷的門外。

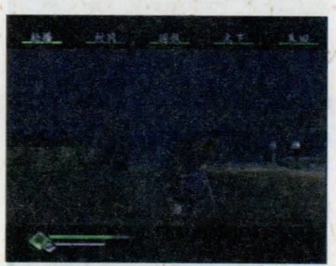
CHECK 1：若在鈴的對話中選擇「ダメだ 斷る」，便不會進入〔5〕的EVENT。

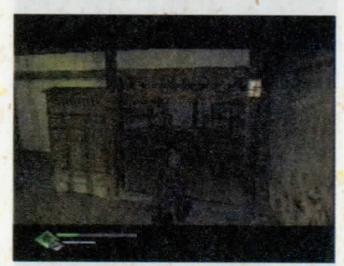
# 〔5〕潛入！屋敷偷竊事件

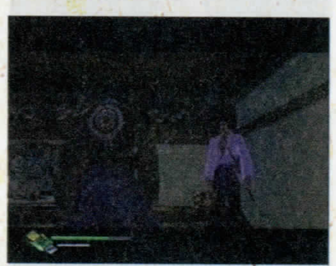
由於先前與鈴的對話被黑生家黨員偷聽到，當主人公來到屋敷的時候，門外以至內裡已經佈滿了黑生家的黨員。在未正式進入之前，玩者可以先將門外的兩名黨員擊倒，再由正門進入，盡量避開黨員的視線，從斜坡直上到達屋敷庭外，在木橋的另一邊小屋可以找到白蘿蔔。進入庭內，將裡面的門逐一劈開後就會發現多拉多，這時玩者可以選擇自行將金庫取走或交由多拉多負責。在逃走方面，玩者一方面要保護多拉多，一方面要進行戰鬥，由於屋敷庭內地方狹窄、黑暗，盡量避免在這裡進行混戰。

成功逃出屋敷門外，坪八剛巧回來，戰鬥亦隨即展開，戰勝坪八後玩者可以取得其配刀一發丸。幾經辛苦終於來到一本松，原以為已經安全逃脫，但眼前出現的卻是黑生家黨主鐵心，今次的戰鬥是唯一可以取得鐵心配刀大黑生的好時機，玩者要加倍小心，位於中央的樹下和鍛冶屋側面有補給體力的道具；鐵心作為一級的武士，其攻擊力絕對不用懷疑，玩者盡量避免與他進行埋身戰，特別要留意他的跳高攻擊，在戰鬥途中若其中一方的體力被減至3分1，戰鬥就會立即停止，若成功勝出的話，鐵心會將其配刀插在地上後逃去。與多拉多回到宿場，鈴終於可以鬆一口氣，為答謝主人公，鈴會給予一些報酬。


◆屋敷四周已有黨員駐守


◆沒有被黨員發現


◆到小屋內回復體力


◆找到多拉多


◆要逃走就先要戰勝坪八


◆面對鐵心難免會陷入苦戰

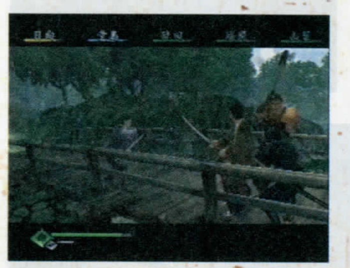
CHECK 1：與坪八相遇後，玩者逃走的話便會避過先前的戰鬥。

CHECK 2：到達一本松後，只要沿著兩旁逃走，鐵心就不會發現主人公的存在。

# 〔6〕、〔7〕堂島的主意

早上再次來到宿場，在飯屋門外遇到「鍛冶屋」的堂島，選擇「話ってなんだ？」，堂島便會邀請主人公到飯屋內商討有關「六骨山卡」目前的狀況，其中包括黑生家與赤玉党的鬥爭、政府軍的計劃等等，最後堂島認為現時應先從政府軍開始入手，接著二人就立即行動。

到達橋的中間，主人公被政府軍忍者突襲，而日向的出現令戰鬥即時展開，雖然堂島日常只負責打造的工作，但原來他所發動的攻擊亦相當強勁；當成功擊退敵人後，日向對堂島說政府軍其實另有計劃，接著就利用煙幕彈迅速逃去。


◆堂島的攻擊也有一定的威力


◆最後仍被逃日向成功逃脫

# 〔8〕、〔9〕、〔10〕鈴被擄走

堂島恐怕飯屋受襲，與主人公急忙回到宿場，但政府軍人員早已趁先前的戰鬥期間將鈴擄走，而現時唯一的方法就是盡快趕到屋敷，可是宿場附近不斷有政府軍人員增援，玩者要小心主人公體力的消耗；宿場內有兩個白蘿蔔、一個飯團和部分野菇可作補給體力之用，其中一個蘿蔔在盡頭的一間小屋內，而另一個放在飯屋大門側面的廚房內，至於飯團則放置於粟吉日常休息的地方〔飯屋內〕。

完成宿場戰鬥後，於一本松得到多拉多的協助，將該處的政府軍擊退，最後來到屋敷，看到鈴的雙手分別被兩頭牛所拉著，情況相當危急，而玩者只要將玉川殺死，便可以成功救出鈴，而遊戲亦宣告結束。


◆屋敷內有大量政府軍人員

## 赤玉党編

**故事流程**

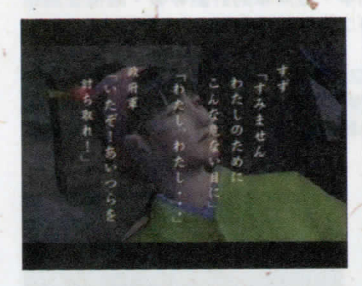
1日目
〔1〕橋
〔2〕宿場
夕〔3〕宿場
夜〔4〕宿場
〔5〕屋敷
二日目
〔6〕宿場
〔7〕橋
〔8〕宿場
〔9〕一本松
〔10〕屋敷
Ending No.3



◆留意主人公的體力

CHECK：完成堂島與多拉多合力的作戰後，與他們說話選擇「もうだめだ！」，便可以取得完全回復體力的飯團一個。

## Ending No.3



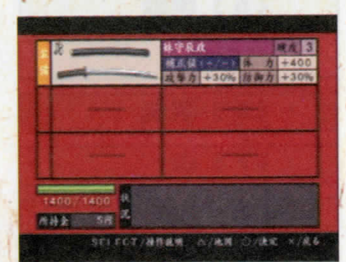













## 其餘ENDING出現條件

## Ending No.1

〔1〕橋→〔2〕屋敷→夕〔3〕館→夜〔4〕神社→〔5〕館→〔6〕鐵道→〔7〕宿→〔8〕鐵道〔9〕神社

### 流程重點：

〔1〕避開與坪八一戰
〔2〕加入黑山家，與知床進行比試
〔3〕吉兆與刈部開始戰鬥前，選擇替吉兆作戰「吉兆 代わろう」，當刈部受到一定損傷的時候，再選擇「勝負ったな」
〔4〕知床出現，選擇「偶然會ったらしい」、「見逃してやれ」
〔5〕赤玉党出擊〔6〕得到坪八、知床的加入
〔7〕選擇「いや 共に戰おう」繼續進行戰鬥或「わかった 後を賴む」先行往鐵道
〔8〕會合鐵心、吉兆，期間玉川逃走往郎社
〔9〕與玉川戰鬥前，選擇「惡党に名乘る名前はない」，戰勝後取得其配刀「ニイタカヤマ」

















## Ending No.2

依照Ending No.3流程進行，於「潛入！屋敷偷竊事件」EVENT中，成功救出多拉多，於門前避開與坪八戰鬥，最後與政府軍對抗得到堂島、多拉多與及坪八的協助。

## Ending No.6

依照Ending No.1流程進行，最後與玉川戰鬥前，選擇「名無し待だ」。



## 體力回復

白蘿蔔：+300
野菇：-150至+600不等
飯團：完全回復

## 強化道具

藥：武器攻擊力4%上升、武器防禦力4%上升、武器體力100%上升
技書：技修得〔其中一項〕

## 鍛冶屋價目表

| 項目 | 價錢 | 用途 |
|---|---|---|
| するどく | 6 | 提升攻擊力 |
| しなやかに | 6 | 提升防禦力 |
| てきとうに | 2 | 由堂島決定強化的項目 |
| 丈夫にしたい | 2~32 | 加強刀的硬度 |

## 評價

| 武士稱號 | 侍偏差值 |
|---|---|
| 侍王 | 70 |
| 至高之侍 | 65 |
| 侍師範代 | 60 |
| 尊之侍 | 55 |
| 侍修行中 | 50 |
| 凡人 | 45 |
| 未熟者 | 40 |
| チソビラ | 35 |
| 馬骨 | 30 |
| くされ外道 | 29.9 |

## 武器一覽

| 武器 | 持刀人 |
|---|---|
| 鮫肌刀 | 刈部 |
| 大黑生 | 鐵心 |
| 竹富士 | 堂島 |
| 中庸刀 | 主人公 |
| 活火山 | 多拉多〔ドナルド〕 |
| 一發丸 | 坪內八郎 |
| 神風 | 吉兆 |
| 微熱 | CHELSEA〔チェルシー〕 |
| 十戒丸 | 知床 |
| 愛染 | 邑 |
| 妹守辰政 | 主人公「萬次」 |
| 十戒丸 | 知床 |
| 花鳥風月 | 東横 |
| ニイタカヤマ | 玉川 |
| 殘月 | 日向隼人 |
| 鋼走 | 黑生家黨員 |
| マワルセカイ | 黑生家黨員 |
| オホーツク | 黑生家黨員 |
| 十六門 | 保瀨〔ホセ〕 |
| 馬並 | 黑生家黨員 |
| なもくら刀 | 黑生家黨員/政府軍/赤玉党黨員 |
| 毒虫 | 黑生家黨員 |
| 權太 | 赤玉党黨員 |
| 初代玉光 | 赤玉党黨員 |
| 千草 | 黑生家黨員 |
| 東風 | 赤玉党黨員 |
| 中元 | 赤玉党黨員 |
| 恐山 | 赤玉党黨員 |
| 鬼火 | 赤玉党黨員 |
| 當方不敗 | 政府軍/黑生家黨員 |
| 浮雲 | 黑生家黨員 |
| オホーック | 黑生家黨員 |
| 大納言 | 政府軍 |
| 彼岸 | 黑生家黨員 |
| 紅天女 | 政府軍 |
| 忍者刀 | 政府軍 |
| ウラオトグ | 赤玉党黨員 |

## 隱藏要素追加

| GP | 追加要素 |
|---|---|
| 30 | 侍入門項目追加 |
| 50 | 對戰MODE追加〔黑生 邑、坪八、刈部 星雲、黑生（兄）、黑生（父）、ドナルド、保世、赤玉党黨員、主人公、堂島軍二〕 |
| 80 | 主人公設定服裝追加 |
| 120 | 侍入門項目追加 |
| 150 | 對戰MODE角色追加〔日向 隼人〕 |
| 200 | 對戰MODE角色追加〔井ノ頭　茂吉〕 |
| 250 | 對戰MODE角色追加〔知床總一郎〕 |
| 280 | 對戰MODE MAP追加 |
| 320 | 對戰MODE角色追加〔黑生黨員（弟）〕 |
| 400 | 對戰MODE角色追加〔東橫 苑仙〕 |
| 450 | 對戰MODE角色追加〔隱密〕 |
| 500 | 主人公設定服裝、女性角色追加 |
| 550 | 對戰MODE角色追加〔吉兆、黑生 鐵心〕 |

| GP | 追加要素 |
|---|---|
| 650 | 對戰MODE角色追加〔軍人A〕 |
| 750 | 對戰MODE角色追加〔軍人B〕 |
| 840 | 主人公設定服裝追加 |
| 900 | 對戰MODE角色追加〔玉川 上水〕 |
| 980 | 對戰MODE角色追加〔CHELSEA〕 |
| 1080 | 對戰MODE MAP追加 |
| 1140 | 主人公設定服裝追加 |
| 1230 | 對戰MODE角色追加〔栗吉〕 |
| 1300 | 對戰MODE角色追加〔鈴〕 |
| 1500 | 主人公設定角色追加 |
| 1700 | 對戰MODE MAP追加 |
| 2000 | 主人公設定服裝追加，名字輸入「萬〔ま行第6個〕次〔さ3行第12個〕」 |
| 3000 | 開發人員重要MESSAGE |










| PS2 | 2002年 發售中 |
| --- | --- |
| ACT ● 6800 日圓 | |
| 記憶 ● 341KB 以上 | |

TEXT：萬教之父

## STAGE 10
## 沒有底的沼澤的溪谷

這版的名字是「沒有底的沼澤的溪谷」，其實一點也沒有誇大，因為在大家眼前的「黑色」物體便是流沙，只要大家一跌入這流沙之中，因為不可以跳之外，所以要逃出實在是一件非常困難的事情。而在起點回身，便可以先用吸收盾先吸取一些金幣。


■這裡的前面便是隱藏寶箱的位置了。

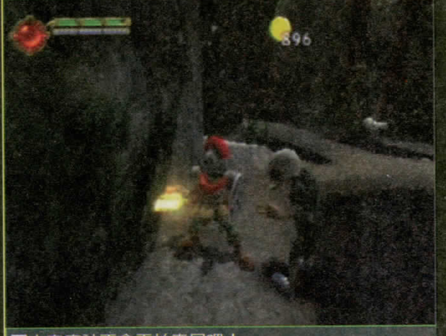

■這盾真是非常便宜。


■要取這件盔甲便要好好的運用二段跳了。


■這個是入口嗎？


■這樣便可以先吸走一些金幣了。

在這裡要向前行便一定要有好的跳躍功夫，而在到達廣場中間，便可以見到一個購物點，這次可以購買的便是比先前更大的「銀盾」（シルバーシールド），因為只要160金幣，所真是以非常經濟。而在這沼澤之中出現的大多數也是喪屍，所以不難應付，


■大家應該不會再怕喪屍吧！

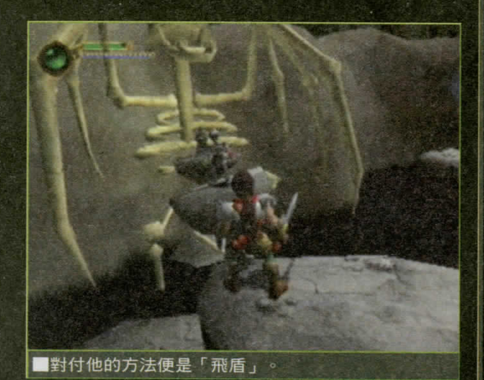
在這個沼澤之中，有不少的道具也是在流沙之上的，所以要取的時候要非常小心，尤其是在流沙正中央上的道具，要取得這些道具有兩種方法，第一便是利用二段跳，一前一後的跳便可以取得；而另一種方法便是看看在流沙的旁邊有沒有一些小斜坡的東西，有的話便可以在落到流沙之中時，利用重擊來拖動玩者前進，利用小斜坡離開流沙。

在廣場的盡頭，有兩條路可以行，一條是右邊的路，一跳是左邊向上前進的路，先講左邊的路，玩者先要打開樹藤，之後又會見到一個充斥著流沙的地方，在裡一定要利用 CHECK POINT，否則大家一定會後悔。


■這個便是可以進開流沙的小斜坡。

在中央位置有一個高台般的東西，大家在上去的時候要小心，因為在跳躍時可能會有一些物體會造成視差，而在中央位置會有一個「骨仔」守衛，大家一定會想到用「飛盾」去對付他，不過，未必一定會成功的，最好的方法便是先跳起才用「飛盾」，這樣便會有「打背脊」的效果。


■上面的是……


■對付他的方法便是「飛盾」。

原來在高台上的是一個開關掣，用途是令在右邊的浮石浮上來，這個亦是打開通道的另一方法。沒有甚麼大損失。


■浮石出現了。

而在成功之後，大家一定會趕急的跳往浮石，不過，離開高台之前，大家要先做一件事，便是取得在高台之前的道具——「面具」，當然，一跳下去便會入流沙之中，不過，因為有小斜坡的關係，大家不會有事的。


■這是一定要取的道具呢！

通過浮石之後，便會有另一個CHECK POINT，這亦是重要的CHECK POINT，因為在右邊有個危險的寶箱，之中又有巫師出現，這次是將玩者變成「老伯」，又是完全失去攻擊能力，待時間一過，玩者便會回復原貌。通過這裡的樹藤之後，玩者要先向左行，取得在這裡的鎖匙，再繼續行程。


■噢！又中招。

■前面的鎖匙不易取呢！

在右邊的跳是往終點的路，這裡大家會見到一個鎖上的寶箱，可是，在它之前有一朵巨型的花怪，在距離，牠的根會像刺的攻擊玩者，而在遠處，牠的口中會射出像飛彈的花蕾向玩者攻擊。而在鎖上的寶箱之中有一件盔甲和一些金幣。


■小心怪花！

只要跳過面前的「骨」，便會到達另一地點，這裡依然是由流沙包圍著的地方，這裡有不少在流沙上的道具，雖然非常好用，不過，為了安全起見，最好還是不理為妙。而在CHECK POINT右邊的浮石之上有一個隱藏寶箱，之中的是吸收盾，所以一定要取得。


■要留意這寶箱啊！

而向左邊前進，在小斜坡上一跳，在流沙中便會出現一個隱藏寶箱，而在前面的石因為高低不定，所以跳躍之前要小心的觀察，避免失足。而在這段路的右邊，又有購物點了，這次是新款的「POW內褲」(POWパンツ)，不過要300金幣，好像是貴了一點呢！


■連這裡也有隱藏寶箱呢！



■嘩！一條內褲要300金幣！

就在快要離開這流沙地獄之時，在前面會出現兩隻花怪，消滅牠們之後，再打開樹藤的門，便可以看到出口了，不過，這裡其實仍有很多敵人，例如在出口兩邊的花怪，以及不少的喪屍。只要消滅牠們，便可到達出口了。


■小心花怪的「飛彈」！


■這裡仍有很多的喪屍。

最後，在這裡要說回在起點廣場右邊的路，其實真是沒有甚麼好東西，只有一些精靈和一隻花怪而已，連寶箱也沒有，所以沒有行這段路其實也沒有甚麼大損失。



# STAGE 11
## 危險的濕地帶

這個STAGE之中，玩者出現的地方是在一個樹洞之中，不過，在出洞之前，大家不妨向後一轉，便會發現這裡有兩坐火把，而且亦會有兩隻喪屍出現，而最重要的是這裡有一個隱藏寶箱，位置是在兩坐火把中間，出現方法之前的一樣。


■這裡就只有這些東西？

在樹洞之中完成任務之後，便可以回到正常的通路之上，這裡又是一個被水浸著的地方，而這裡的敵人大多數是被食人魚咬著的喪屍，所以在攻擊之時要特別小心，避免被喪屍上的魚擊中。而在第一間小屋之中，便有攻擊力非常強大的雷電魔法。


■屋中的是雷電魔法。

接著是一個左轉的位置，不過，大家最好便是先在右邊的小屋向上跳，大家只要沿樹根向上跳便可到達，這裡有一個「心」可以取得。成功取得「心」之後便可以繼續行程了。


■不要放過這個「心」啊！


■這裡也有寶箱呢！

在水路之上，有很多的石棺，而且亦有很多的喪屍，而在第一間小屋右邊的地方，便有一個隱藏寶箱，而在左轉之後的小屋之中，這地方的購物點又是一個「銀盾」，如果之前已經買了，在這裡便可以省回 160 金幣了。



■又來一個「銀盾」？

在盡頭轉彎的地方，那裡的小屋之中有一件盔甲，大家一定要先取得，因為相信這時大家已經受到不少的傷害，先取盔甲似乎是有一定的必要。而另一方面，在這地方其實有多條鎖匙可以取得的，首先，是在購物點旁邊的樹根之上，這裡有一條鎖匙。


■先來一條鎖匙。

之後跳上樹根的頂部，之後便可以選擇跳到左或右邊的小屋之上沿著牆邊前行，行到兩邊的盡頭便可以找到這兩條鎖匙。之後便可依水道一直向前行，不過，在右轉之後，便要留意這裡的隱藏寶箱，不要太過順路而忘記取啊！


■不要忘記這兩條鎖匙啊！


■這個寶箱很易會被忽略。

通過 CHECK POINT 之後，便要小心在水中的大鱷魚了，和之前的一樣，這大鱷魚是不可以消滅的，所以還是走為上著。另外，大家亦不要忘記在大閘的右邊水中，是有一瓶藥水的，如果受了傷，不妨拿來補補 HP 。



■頗為重要的藥水呢！

通過大閘，沒有甚麼特別重要的，反而，在落水之後，便又要小心那條大鱷魚了，除此之外，在右邊的大樹之前，是有一個在水中的隱藏寶箱，大家在取這個寶箱之時要特別小心，因為大鱷魚不會因為你在取寶箱中的寶物而不攻擊你的，幸而，在這大樹之上是有一件盔甲，可以解不時之需。


■危險的寶箱。

■保命之甲！

再向前行，這條大鱷魚一直會跟著玩者，所以在行動之時要打醒十二分精神。而另一方面，在這條水路的左右兩邊，有很多的寶箱，不過，在左邊最後一個寶箱是一個陷阱，內裡又是一個巫師，這次玩者依然是會變成一個老伯。


■為何又要變成阿伯呢！

終於也到了水道的盡頭，不過，這裡有一隻花怪，而在前又有惡靈，不過這也不算是難過，之後的才是戲肉！無論如何，大家先到CHECK POINT一行，這樣總是安全一點的。


■真是一波未平，一波又起。

在CHECK POINT之後，便是一個要「跳」的地方，不知大家有沒有玩過很久之前的《青蛙過河》呢？這裡的玩法便像是《青蛙過河》的玩法，玩者要在河上的漂浮物之上跳來跳去，當然，漂浮物是會移動的，大家要成功的話，便要眼明手快了。


■這個地方絕對不是易過的。

通過這鬼地方之後，記著要到CHECK POINT，之後的便是一條直路，在路上有花怪之外，亦有一個會放出「骨仔」的火陣，除此之外，便沒有甚麼特別了。通過這條直路，便要開始玩第二部份的《青蛙過河》了。


■這裡有一些花怪。


■噢！又來了！

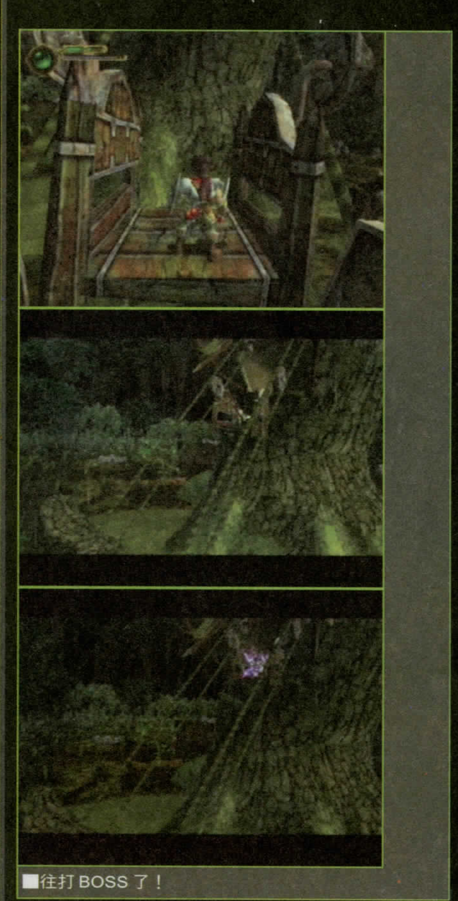
這次的《青蛙過河》大致和上一次的差不多，不過，這次多了一些在河中央的金幣，大家要在跳過漂浮物和石頭之間的時候取得，有一定的危險性。只要通過這裡，便可以到達這STAGE的出口。


■難道真是人為財死？


■終於到了出口！

# STAGE 12
## BOSS 戰
## 波戈拉・拉巴斯

在大樹之上的便是這個域的BOSS，他是一個魔術師，所以一開始他便會將玩者變細，再追打玩者，這時候玩者唯一可以做的便是逃走，而到了時限之後，魔法便會解除，玩者亦會回復原來SIZE。


■往打BOSS了！


■噢！玩者被縮細了。

當玩者變回原來大細之後，「波戈拉・拉巴斯」便會分身成3個人，玩者在這時便可以攻擊他，將這些分身全部擊倒，當全部擊倒之時，他便會放出一些小型的「公仔」出來，他人們會追著玩者，而且這時候「波戈拉・拉巴斯」亦會射出小火球來攻擊。


■要避過「公仔」的攻擊不是難事。


■只要跳起便可以避開火球。

以上的便是「波戈拉・拉巴斯」的所有攻擊技倆，不過，在以後的分身之中，他的分身數目會變得更多，會有3個變成4個，最後更會變成5個，總之大家記著，盡量將所有的分身擊倒，這樣便可以給予「波戈拉・拉巴斯」最大的損害。


■噢！給釘住了！



■可以得到「曼巴・瑪莉之吻」。





# STAGE 13
## 永久凍土

經過上一個樹林和沼澤的地域之後，這次來到一個截然不同的寒冷地域，在這個地域之上，有很多的事物有一定的變化，就如藏有精靈的不再是在地上的神像，而是在雪地上的雪人。


■「我體內有精靈呢！」

一如以往多個STAGE，在起點回身其實一定有東西給玩者的，而這次便是一個雪人和一些金幣和鑽石，不過，在取金幣和鑽石時便要打醒十二分精神，因為金幣和鑽石是在浮冰之上，一踏上去便會開始下沉，不及時跳回陸上，便會凍死在冰水之中……這時候大家仍未可離去，因為在那「三埋雪」的中間，其實有一個隱藏寶箱的，，內裡有一件盔甲，大家不要錯過啊！


■危險的寶物呢！


■這裡有一個隱藏寶箱。

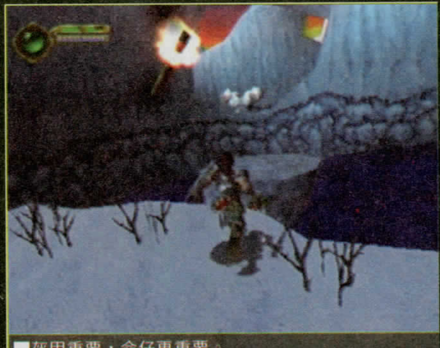
而在這個寒冷域之上的敵人，除了以往出現過的「骨仔」和喪屍之外，還多了一些在這個地域才會有的敵人，便是被冰封了的海盜，不過有一點玩者要非常小心，因為這些被冰封的海盜，用一般的攻擊（□掣）是沒有作用的，除非你的劍已經帶有魔法，否則便一定要使用重攻擊（△掣）才可以成功擊倒他們。

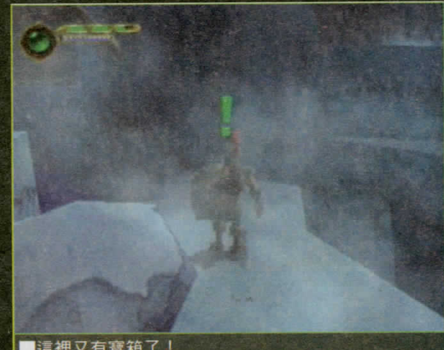

■非常「硬」的敵人。

這個寒冷域有另一樣事物是玩者一定要小心應付的，那便是在冰地上的行走，因為在這些「冰地」上走動，一定會有「滑」的情況出現，尤其是在一些懸崖之前便要更加小心。

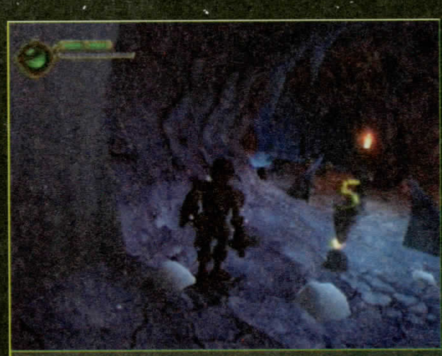

■好滑呀！

繼續向前行，便會見到在右邊的浮冰上有一件盔甲，不過要小心，這又是在浮冰之上的道具，盡可能用最快的方法取得，否則又會死在冰水之中。在左邊便是前行的通道，不過，在上通道之前，在左邊有一個隱藏寶箱，大家要小心的尋夫啊！


■盔甲重要，命仔更重要。


■這裡又有寶箱了！

在這通道之中，又有新的敵人出現，這種敵人是會投出炸彈的，炸彈在5秒後便會自動爆發，最可怕是大家不要埋身將他擊倒，因為爆炸會令玩者自己也受傷，最好便是用飛盾來對付他。


■小心地上的炸彈

在通道接近末段的地方，又有購物點，這次是盔甲一件，對於第一次進來，又被炸彈擊中的玩家來說，這真是一件寶物，只是100個金幣而已，實在是超值。而在通道最後有一個上鎖的寶箱，內裡只有一些金幣而已。



■這件盔甲相當重要呢！

擊碎冰封的洞口，便可以到達一個像是廣場的地方，不過，這裡其實只是一艘海盜船停泊的地方，在這裡玩者便要利用在水中浮動的冰塊來向前行，為了安全，當然是要到CHECK POINT一行吧！而在CHECK POINT右邊又有一個隱藏寶箱，其位置便是在兩塊尖石的中間。


■離開通道了……



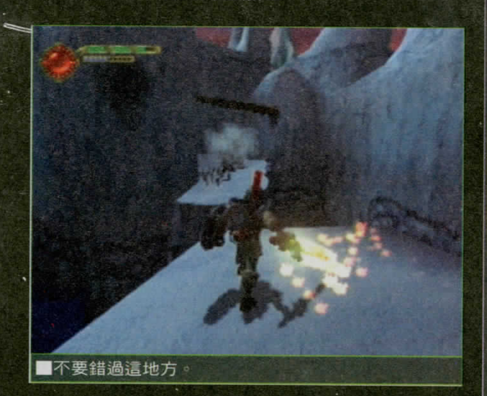





■這裡又有寶箱。


■浮冰是唯一的出路。

跳上浮冰之後，並不是要第一時間跳到中央的海盜船上，因為在右邊其實有一個雪人的存在，大家不要錯過它。完成這地方之後，便可以特待浮冰，再跳到中央的海盜船上。


■不要錯過這地方。

在海盜船上，會有一種非常可怕的敵人出現，那便是海盜喪屍，在他們身上插有一柄刀，如果玩者在「打DOWN」他們之後，使用二段跳加重攻擊的話，雖然可以將他們消滅，不過，那刀也會令玩者受傷，而取理想的對付方法便是使用冰魔法劍，先將他們冷凍，再消滅他們。


■危險的敵人。

在海盜船上，除了有新敵人之外，在船頭位置有一個「心」，不過由於非常危險，所以一定要慢慢來，小心的取得，以免因小失大。而在船中間則有一件盔甲，在對付海盜喪之後取才是上策。


■大家怎樣取這個心呢？

完成海盜船上的工作之後，便可以由另一邊往坡岸了，在這裡有一個購物點，這裡的又是「銀盾」，價錢沒有改變，也是160金幣，未買的可以在這裡購買。這裡的路是向右走的，不過不要忘記在左邊的雪人啊！


■不要忘記雪人啊！

而在右邊的路實在非常簡單，基本上沒有任何難度，不過到了中段位置，在跳浮冰之時要非常小心，因為在浮冰上有「炸彈人」出現，一不小心便會在著地時被炸彈擊中。


■小心前面的「炸彈人」！

成功跳到對岸之後，在右邊的便是出口，不過，應先到左邊一行，因為在右邊的浮冰之上，有一件盔甲，而且在盡頭的洞穴之中，有一個上鎖的寶箱，之中有一件盔甲和冰魔法，是十分重要的寶箱呢！


■重要的裝甲！


■一定要取得這寶箱之中的道具！

回到向前出路的右邊通道，在這裡有一個寶箱……其實這是一個陷阱寶箱，和之前的一樣，被巫師擊中的話，便會變成一個老怕，失去戰能力。而在通道之中，有不少的海盜喪屍，幸而之前已經取得冰魔法，可以用冰魔法劍對付他們了！


■又是一個陷阱寶箱……

只要消滅這裡的海盜喪屍，便可以安全的到達出口，不過，記著不要忘記在出口後面的兩個寶箱啊！


■這便是冰魔法劍的用途了。


■這裡全都是錢！





# STAGE 14

## 銀板之廣場

通過了STAGE 13之後，便會來到這個冰雪世界的廣場「銀板之廣場」，一到達這裡，回身向右一轉，便會看到一個寶箱，在這寶箱之中除了有金幣之外，更有一瓶藥水，如果剛才受了傷的話，便可以在這裡補充體力了。



■要留意寶箱啊！

通過一條短隧道，便會到達廣場的中央，不過，在隧道的盡頭，是由一名「炸彈人」守著的，大家要小心提防。在廣場中央的高塔便是BOSS的所在，而在高塔四周也有金幣，所以千萬不要錯過機會呀！由左邊開始行，便會見到一艘船插在冰山之中……



■這艘船是……

其實只要往內進，這便是其中一個版面「被遺忘的海盜船」（忘れられた海賊船）的入口所在，而在這入上方，是有一個購物點，這次不是甚麼盔甲或者是盾，反而是一個「心」，大家切勿忘記。




■「被遺忘的海盜船」的入口。




■「等待咆哮」的入口。



■為這袋小小的金幣喪命，值得嗎？

而在起點向右轉，便是另一個入口，而這個版面便是「等待咆哮」（待ちうける咆哮），繼續向右行，大家會見到有一袋小小的金幣在冰面，當然，大家要資金的話便一定要取得，不過小心地滑呀！



■入面便是SAVE POINT。



■「危險冰河的盡頭」的入口。

而再向右行，便會見到一道非常大，不過已經破損了的大門，當中的便是這個地域之中的SAVE POINT，而在SAVE POINT右手邊的便是「危險冰河的盡頭」（険しき冰河の果てに）的入口。



■海盜喪屍可說是這世界之中較難對付的敵人。

以上便是在這個廣場之中的建築物的分佈，而在敵人方面，就如大家已經到過的「永久凍土」一樣，這地方的敵人大多數也是不同種類的「骨仔」，其次便是海盜喪屍，當然，最麻煩的便是「炸彈人」。

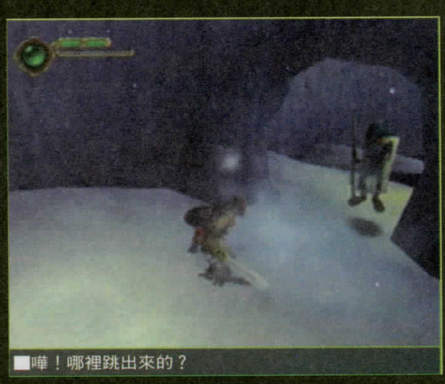
# STAGE 15

## 危險冰河的盡頭

其實和其他的STAGE一樣，一開始一定要向後望，在這裡除了有一個雪人之外，亦有一個購物點，這次的又是一個「銀盾」，看來這160金幣真的可以省下來了。不過在出洞口時要小心一點，因為有一個被冰封的海盜會跳出來，一不小心便會被擊中。

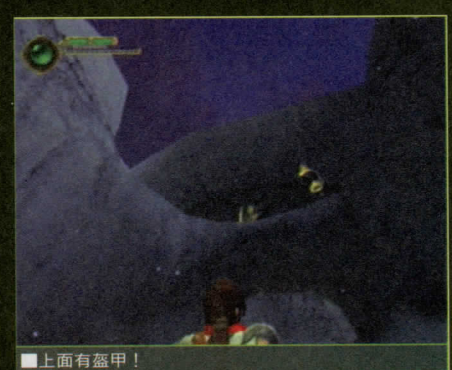



■WHAT？又是銀盾！



■嘩！哪裡跳出來的？

其實玩者在出洞之後不要太急前進，因為其實在左邊是一條路上行的，在那裡有一個敵人，不過同時有一件盔甲在等著玩者呢！取得盔甲之後，便可以向前面的浮冰進發。

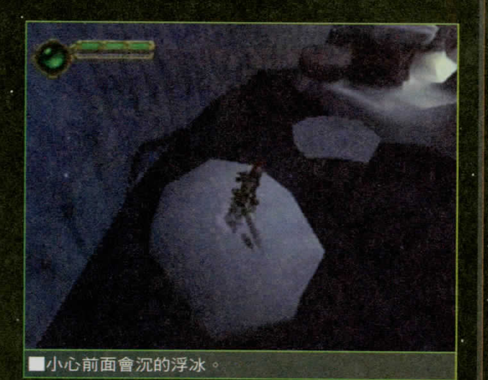


■上面有盔甲！

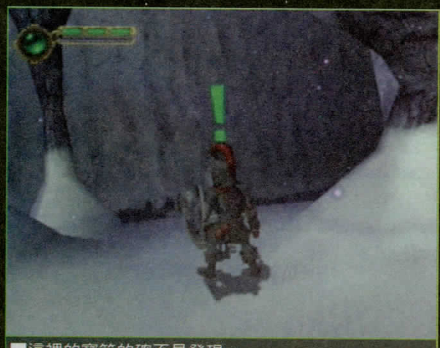




面前的浮冰便是玩者唯一的進路，最初的兩塊也是沒有問題的，不過第3塊便是會沉的，所以一踏上去之後便要立刻向前跳！再次踏在地面上，這裡有兩條路，一條是向前的路，而另一條則是左轉向上的路，玩者先向前行，因為前面要玩者取的只是一條鎖匙而已。


■小心前面會沉的浮冰。

向前進發，要小心從水中跳出來的敵人，而另一點，這裡其實有著一些隱藏寶箱的，第一個的位置便是在右邊第一條柱的後面，而之後在左邊的上鎖寶箱，內裡的是一個「心」，冰魔法和4個金幣。


■這裡的寶箱的確不易發現。


■這個寶箱內有很多東西呢！

之後便要向前跳，這裡的地方非常易跳，唯一比較煩的便是如圖所示的地方，小心跳前之後會被敵人逼下水，最好便只是用一段跳，之後擋著又或者直接用重攻擊解決敵人。


■這個地方要特別小心！

接著便是在這裡最考心思（其實亦只是非常普通的地方而已）的地方，3塊浮冰會順次序的升上和降下，如果玩者是進入的話，便要先跳前的一塊，之後左跳，最後跳到右邊的一塊上，這樣便可以安全的在上方取得鎖匙；至於出來的次序則是只要向左邊的浮冰跳便可以了。


■要過這地方其實一點也不難。


■大家為的便是這條鎖匙。

回到最初的分支路，這次便要由左邊向上行，這段路非常簡單，沒有甚麼分歧點，敵人方面亦不是有很多，最易令玩者受傷甚至死亡的便是上方的一瓶「藥水」，它的所在非常刁鑽，很易因為跳不中而跌下冰水之中。


■如果沒有受傷的話便可以不取了。

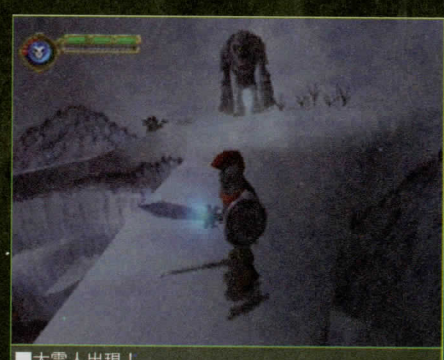
沿路一直向前行，通過CHECK POINT之後，便會跳到一個地方，前面會看見一個寶箱，不過，其實玩者後轉，行到盡頭原地一路，這裡是有一個藏寶箱的。而至於前面的寶箱，反而是一隻寶箱怪！


■要取這個寶箱真危險。


■小心中招！

繼續向前行，玩者會發覺在左邊的地上會有一瓶藥水放在地上，其實在這瓶藥水的左邊，是有一個隱藏寶箱，大家切勿忘記。再向山上前進，便會出現新的敵人——「大雪人」，一見到這敵人，最好便是馬上跑到面前，用重攻擊向牠斬下去，通常要兩次攻擊才可將牠消滅。


■這裡原來有一個寶箱。


■大雪人出現！

在遇上雪人的地方的右邊，有一件盔甲和數個金幣，大家可以先取下來，之後才繼續行程。取得盔甲之後，便可以向上方的瀑布進發，不過在途中會遇上「骨仔」和「炸彈人」，玩者盡量不要被兩者同時攻擊，否則一定會受傷！在這裡可以嘗試用「飛盾」先將「骨仔」消滅，才再向前行。


■這裡的盔甲可以升第4格。

■要先將前方的「骨仔」消滅。



到達瀑布的所在，這裡亦是最危險的地方，因為這裡玩者要在被很急水流沖著的浮冰上跳躍，玩者要盡量運用自己的二段跳，而且要將跳躍的距離做到最遠，這樣才可以保住性命。


■這裡的跳躍是最危險的。

之後便會見到被冰封著的入口，不過只要揮動手上寶劍，便可以將冰劈開。進入山洞之後，中間會出現兩支冰柱，在它們升上來時不要靠近，否則便會受傷，而在左右兩邊的水洞之前，也有大雪人守著。右邊的山洞之中，有一個上鎖的寶箱，之中有冰魔法和盔甲一件；至於左邊則是購買點，這裡的是「神秘物品」，亦即是藥水一瓶。


■只要一劍便可以將冰劈開。

而在左上方的山洞，之中有很多金幣，而且更有一件盔甲，筆者建議大家先取得這盔甲，變成金甲狀態，才向前方的入口進發，因為之中有一朵會放出冷凍氣的大花，以及一隻大雪人，為免受到不必要的損傷，變成金甲狀態入內是安全的。


■必定要先取這盔甲。


■這樣便不怕牠們了！

在這裡又有分歧點了，這次一條路是左轉向上，另一條則是向前，玩者應先選擇左邊向上的路，因為在這裡，左上方的路其實是會回到剛才打兩隻大雪人的地點，而向上行的目的只有一個，便是要取得在上方鎖匙。不過，上面的地方非常滑，是不能自由行動的，玩者要自行選擇「滑行」的起點，成功的話，便可以取得鎖匙。


■這便是向上行的目標。

成功取得鎖匙之後，便可以繼續向前行，這裡雖然和之前的非常相似，不過，眼前的浮冰是不會沉的，反而會自動的升高和降低，一不小心，便會因為高低差而導致跳躍失敗，跌入冰水之中。


■留意浮冰的高低差。

成功跳到對的岸的話，理論上玩者已經可以算是完成了這個STAGE的路程了，不過，在這裡依然有一些東西玩者要做的，便是找尋在這裡的隱藏寶箱。其實出口便是在左邊向上行的路的盡頭的廢船之中，而在下面，玩者見到的只有一些的金幣，不過，在前方最盡頭的地方，便是隱藏寶箱的所在。


■原來隱藏寶箱在這裡。


■這裡還有一個購物點。

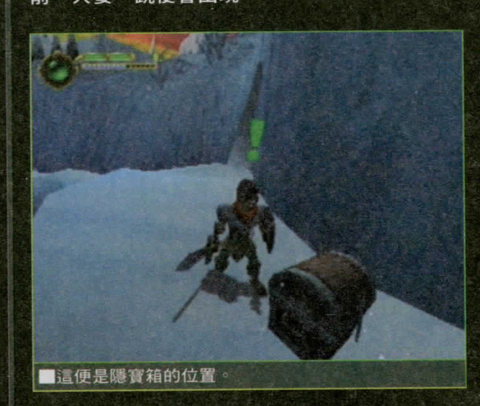
找到寶箱之後，便可以向上行，到這裡的出口，不過，原來在第一級之上，亦有一個藏寶箱，大家要小心留意，不要錯過！當到達頂部之時，要特別小心，這裡全是冰塊，很難步行，而上船之後，便只會遇到一些「骨仔」，又或者海盜喪屍，不是太難應付，而在這裡的上鎖寶箱之中的是火炎魔法，最後，在離開之前記著要拿走在這裡的盔甲呢！


■記著拿盔甲啊！


■這個才是最後一個隱藏寶箱。

## STAGE 16
## 被遺忘的海盜船

在起點向後轉，其實是有路可以行的，而且筆者認為這是STAGE之中的捷徑。在轉身之後向前行，在左邊會有一個購物點，這次的是一件盔甲，而前面又有4個金幣和一顆鑽石，不過，這裡其實還有一個隱藏寶箱的，位置便是金幣之前，只要一跳便會出現。


■這便是隱寶箱的位置。

這時候，或者大家會回頭繼續原來的路，不過，其實大家這時候應該跳下去！當然是有目標的跳，在懸崖下面，其實有一個山洞，大家在這懸崖是可以直接的跳下去，絕對不會有任何危險的。


■由這裡跳下去便可以了。

不過，當大家跳下之後，便會見到在山洞前面出現一個「炸彈人」，不過，只要大家出手快的話，便不會被他傷到。而在山洞之中是有一個寶箱的，在這寶箱之中的一個「心」。


■噢！這裡原來有一個炸彈人。



完成之後，其實根本不用借助水中移動的冰也可以用二段跳跳回對岸。不過，這裡其實有敵人等待著玩者的，那便是會放出寒氣的怪花，不過只要玩者使用二段跳重攻擊，應該可以輕易消滅牠。而在這裡除了怪花之外，便只有一些冰封的海盜而已。


■小心不要被牠冰封啊！

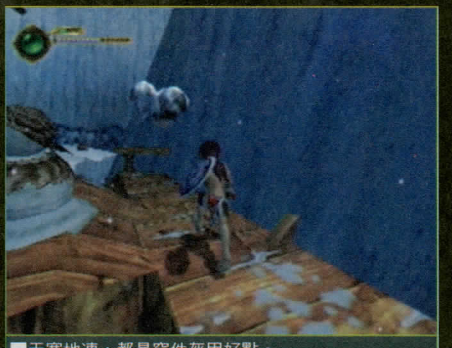
這裡有兩條路，一條是繼續前進的，在左邊的路，而另一條便是在右邊，回到剛才的起點的路，這時候的玩者應該先向右邊行，因為在右邊仍有一些寶物等待著玩者呢！首先便是在右邊地面山洞之中的上鎖寶箱，之中的是一個「吸收盾」，而在這裡守衛的只有一個海盜喪屍而已。


■這是個非常重要的寶箱。

依照前進的路線，之後便是用剛得到的「吸收盾」取得在碼頭之下的金幣和鑽石，不過，大家其實應該會意到，在斜路下面其實有一條鎖匙的，不過，在之下的是一個冰池，一般的跳出去取，利用二段跳回到岸上雖然是可行，不過危險性非常大，而其實有另一方法，大家應先跑回斜坡上，之後由上向下跳，取得鎖匙之後用二段跳離開，這方法比前者安全得多。


■大家會怎樣取這條鎖匙呢？

在成功完成在右邊的路之後，便可以跳到船上一行了。在船頭有一件盔甲，大家不妨先取了它，而在甲板之上等待玩者的是兩個海盜喪屍，而在船尾則有一個寶箱，大家在這裡要非常小心，因為在寶箱之前其實是有一隻「骨仔」的，因為視線受阻，所以很易會中招。


■天寒地凍，都是穿件盔甲好點。


■原來這裡有「骨仔」……

完成船上的工作之後，便可以從另一邊離開海盜船，這裡有一個 CHECK POINT ，而在 CHECK POINT 之下，其實仍有一些金幣和冰魔法可以取得的。在前面大家會見到不斷有砲彈從另一邊射過來，大家只要走到盡頭，便可以成功的跳到對岸。


■對付海盜喪屍的至寶——冰魔法。


■為何這裡會有大砲呢？

這裡有一條向上行的小路，在上的面的是一個小山洞，這裡有的是一個購物點，而這可以買到的……又是「銀盾」一個，當然，售價方面依然是160金幣。之後，大家不妨就在這裡跳下去大雪人的地點，因為如果由下路前進，是很難避過牠的攻擊，不過由這裡下去的話，便可以在牠出招前擊中牠。



■又再次出現的「銀盾」。

幹掉大雪人之後，便可以擊碎冰牆進入冰洞之中，在冰洞之中，有一些冰柱出現，而這裡的敵人大有「骨仔」、冰封海盜、「炸彈人」和大雪人等，在冰洞中，大家要留意在左右兩邊的牆壁，因為這裡其實有兩個被冰封著的山洞入口，在左邊的山洞之中的是一件盔甲；而右邊的竟然是一個陷阱。


■左邊山洞的是盔甲。


■右邊則是寶箱怪物……

通過這個冰洞，會到達一個被冰山圍著的冰池，在這由裡有一艘海盜船在轉動著，玩者便要利用這海盜船跳到其他的山洞之中，而以下介紹的山洞是由右至左作次序的。


■前面的海盜船是唯一的進路。

向右邊的山洞進發，在這個山洞之中，有5個金幣和冰魔法；之後再等待海盜船轉過來，用同一方法跳到右邊的山洞。不過，這時大家應該趁現在有冰魔法劍在手，先對付在船上的兩隻海盜喪屍，以免日後再對付他們。完成之後，便可以繼續行程。

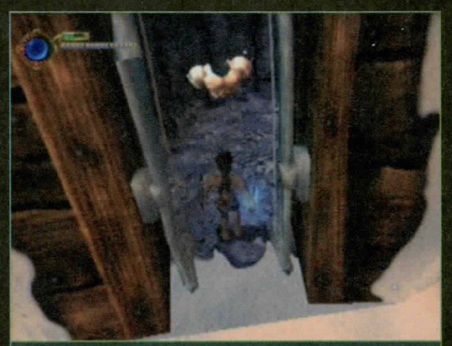

■第一個山洞只有這些而已。



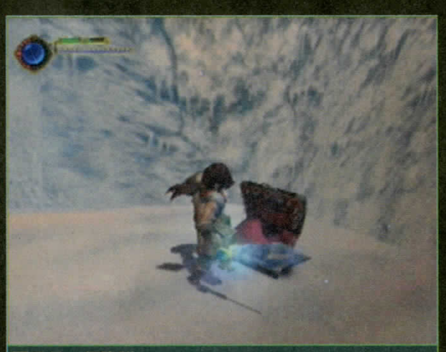





而第二個洞便更加是只有一個雪人而已，對玩者完全沒有幫助。而第3個洞是被鎖着的，在之中有一件盔甲，對現在的玩者而言，這盔甲實在太重要了。不過大家要小心在接近盔甲之時出現的「骨仔」。


■非常珍貴的盔甲！

再向右前進，便會到達這裡的出口，不過由於沒有鎖匙，所以可以暫時不去，繼續向下一個洞進發。接下來的竟然只是一個寶箱而已，而且這又是一個陷阱，如果大家不想有事的話，便最好不要理會這寶箱了。


■又是一個陷阱。

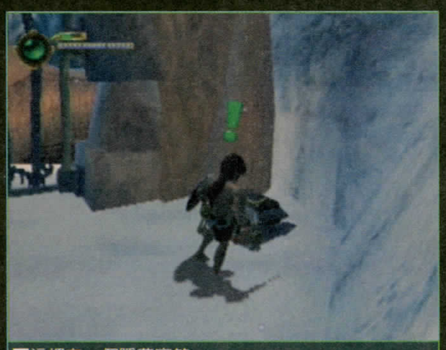
接下來的洞，有兩隻藍色「骨仔」守著，之中的便是離開這裡的鎖匙，這樣，玩者便可以離開這地方了。不過，不要忘記還有一個洞未去的。而最後一個洞之前，會放出冷凍氣體的怪花又再出現，不過，在之中的是鎖匙，大家不妨冒險一試。


■有了這鎖匙便可以離開這裡。


■嘩！怪花？

完成以上的地方之後，便可以回到出口的山洞，在這裡有一個購買點，這裡的是藥水一瓶，如果玩者是受了傷的話，不妨買來補充一下，否則便可以省回50金幣。再向前行，守著大閘的敵人有一隻「骨仔」和大雪人，而在閘的右邊，有一個隱藏的上鎖寶箱，之中的是火炎魔法。


■這裡的大雪人很易對付呢！


■這裡有一個隱藏寶箱。

經過3層的梯級，玩者便會到達地面，這裡有一個山洞，內裡的上鎖寶箱之中的是一件盔甲，為了之後的戰鬥，玩者最好先取下這盔甲。之後便要先到左邊，在盡頭的地方，除了有一條鎖匙之外，更有一個隱藏寶箱。


■寶箱中的是盔甲。


■這便是寶箱的位置。


■這有一條鎖匙呢！

這時候，在大家面前的便是出口，不過，大家切勿太過高興，因為在前面的敵人絕對不易對付，首先到左邊，跳過浮冰到達購買點，在這裡可以購入的是一條「COW內褲」（COWパンツ），在完成購物之後，跳回岸上之時，便會出現一隻大雪人。



■又有新的內褲購買了。

而再向前行，便會有4個封海盜從水上跳上來，玩者應先對付他們，然而，不要走得太前，否則便會連在前方的兩隻大雪人也引出來。在消滅冰封海盜之後，便可以向前行，對付餘下的兩隻大雪人。而付牠們的方法有兩種，一是採取硬攻，衝前直接攻擊，不過這樣少不免會有些少的損傷；第二種方法便是採用遠距離攻擊，當然，要這樣做便要得到這種特殊能力才可以。


■先對付冰封海盜。


■遠距離攻擊方便快捷。





# STAGE 17 等待咆哮

在起點的小碼頭前面，是多塊的浮冰，不過，只要玩者回身，便會見到一個山洞，之中有一個火陣，會放出3隻「骨仔」，而在後面則有一個上鎖寶箱，當中有一件新的特殊能力對道，這是可以在盾舉盾時付帶有吹散敵人攻擊的效果。


■這個寶箱非常重要呢！

回到原有的路上前進，玩者要先跳過一些浮冰，小心！這些冰是非常滑的，一不小心，很易收掣不住跌入水中。而到達在冰中伸出來的船頭之時，千萬不要心急向前行，因為從船頭是可以跳在起點上面的一個崖上，那裡會有一個冰封海盜出現，只要擊倒他便可以得到一條鎖匙！


■跳這些浮冰要非常小心。

繼續向前行，玩者便會到達一個被冰封著的山洞之前，這裡有一個雪人和一個寶箱，可是，這寶箱是一個陷阱，大家不要以身犯險，還是盡快向前行好一點。


■還是放棄這個寶箱吧！

一打破冰塊，便可以進入山洞，不過，一進入大家便會見到大雪人，不過對付的方法早已告知大家，不用怕呢！而在右邊有一個被冰封著的地方，之中有一個購物點，這裡的是一件盔甲，不過玩者最好留下來，否則有用時便會失去這重要的東西。而在這購物點的前方，有一個隱藏寶箱，之中的竟然又是一件盔甲……


■切勿遺漏這個寶箱啊！

再向前行，在左邊會有另一個小山洞，之中有一個上鎖寶箱，不過要非常小心，因為進入山洞之後，在出面便會有兩隻大雪人出現，如果大家已經沒有鎖匙，便可以到對面被冰封著的山洞，因為那裡有鎖匙呢！至於這個上鎖寶箱之中的物品便是冰魔法和藥水一瓶。


■這裡便有鎖匙！

終於也見到一個CHECK POINT了，在左邊的冰封山洞之中只有一個雪人和數個金幣而已，沒有甚麼特別，而沿路向前行，在那「冰橋」之前，其實有一個隱藏寶箱，之中又是一件重要的盔甲！


■這裡又有一件盔甲，LUCKY！

通過「冰橋」及一些石級之後，便會見到第2個CHECK POINT，在這裡SAVE之後，便可以繼續行程。在邊的冰封山洞之中有購物點，原來這裡又有新款的褲了，這次是「MONOGRAME內褲」(モノグラムパンツ)，不過這樣又要花300個金幣了。



■又有新款式！

而右邊的山洞，是一個非常危險的地方，因為一入洞中，便有一個大雪人，而後面更會出現冰柱，然而，大家不要一時衝動將這些冰柱擊毀，因為這些冰柱便是玩者的「護身符」！因為在洞的入面有一個陷阱寶箱，巫師會向玩者射出魔法，用冰柱擋著，之後衝上去消滅巫師是最好的方法。


■千萬不要擊毀冰柱啊！

本來這樣便可以離開這短短的山洞，可是，在洞口有一個「炸彈人」，而且有一個海盜喪屍，玩者要小心被他們的「前後排」攻擊所擊中。通過這洞口，玩者又要開始「跳冰」的生活，因為前面的一段路之中，全部也是在水上的浮冰，而且在左邊的海盜船更會發砲，大家要看準時機才跳，以免被砲火擊中。


■在這裡等待適當時機才跳吧！





跳到最後便是要最小心的地方，在盡頭的地方，有一個拿盾的「骨仔」和「炸彈人」等待著玩者，玩者最好在落地之後立即使用「飛盾」將炸彈人擊倒，之後才對付「骨仔」，這是比較安全的做法。


■前面是最危險的地方。

離開這危險的地方，便會來到一個冰封山洞的入口，這裡表面上只有一個雪人，不過，當大家跳過來之時，其實一個藏寶箱已經出現在大家面前，之中有一些金幣和一瓶藥水。


■這裡也有寶箱？

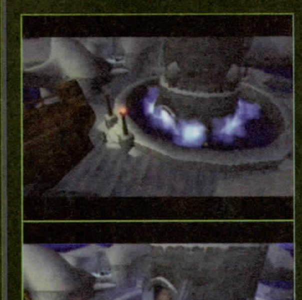
進入山洞，這裡原來是一個當大的地方，不過在中間位置已經有一隻大雪人在等待著玩者，在消滅牠之後，便可以到地他的地方，在左邊有一3個金幣和1顆鑽石，不過，在這個小山洞最後方，是有一個隱藏寶箱的，大家要小心留意。


■WELCOME FRIEND！

而右邊的山洞便是出口，所以可以最遲才去，而至於正面的山洞，由一隻大雪人和1個「骨仔」守衛著，之中有一個上鎖寶箱，只要完成以上的事情，這裡的任務便算完畢，大家以向右的邊山洞的出口進發。然而，這裡的敵人大多也是海盜喪屍和大雪人，所以大家如果不是有冰魔法或者是身穿二級以上的盔甲，便要有「死」的準備了。


■這個出口真是不易來到呢！

# STAGE 18
## BOSS戰
## 卡達巴船長


■中間的塔升上來了。

完成這裡的5個難關之後，在「鐵板之廣場」中央的水池便會升起一座塔，這便是這地域BOSS的所在，現在玩者便可以向這地域的BOSS挑戰。

在這冰雪地域之中，打BOSS時是要在水中作戰的……大家放心！不是真的在水大決戰，而是在水底的房間之中而已。而要決戰的BOSS便是「卡達巴船長」（カタバー船長），他的主要是利用左手攻擊，不過被擊中的話真是非同小可，還有便是他手上的鎗，被擊中的話便會結冰，非常危險。


■噢……船長的左手非常危險！

而對付這BOSS的方法便是擊中他的右腳，不過要這樣做，便要靠在地上的洞了，大家要利用一般的攻擊令「卡達巴船長」退到這些洞之上，這樣，他便會被在洞口卡著，這時候向他的右腳發動攻擊便可以傷到他了！


■這樣的攻擊是沒有效的。


■船長的腳被卡住了。

當大家擊倒了「卡達巴船長」之後，本來掌管這裡的女神「オーロラ・リー」便會出來為大家帶來一個願望，當中當然包括「オーロラ・リー之吻」、「SAVE」及「盔甲」。



■又是選擇的時候了。

當3名女神和主角MAXIMO集合在一起的時候，「魔王亞基利」（魔王アキリー）再次出現在眾人面前，而且在他身邊更有被虜的「蘇菲亞公主」（ソフィア姫），眼見未婚妻就在自己面前，MAXIMO當然不能再控制自己的情緒，然而，「魔王亞基利」很快的便再次消失在眾人面前。


■為可他們的表情會這樣？


■魔王亞基利再次出現！


■MAXIMO怒不可遏！

現在的MAXIMO根本不知道可以在哪裡救到公主了，而這時候，在最初救回MAXIMO的白骨人又再次出現，他將MAXIMO傳送到另一個地方之上……


■神秘的白骨人再次出現。


■MAXIMO會被送到甚麼地方呢？

TO BE CONTINUE ......





Virtua Fighter 4

# 目標段位是——皇帝！

| PS2 | 2002年 1月31日 |
|---|---|
| SEGA ● FIG | |
| 6800 日圓 ● CD-ROM | |
| 40KB 以上 | |

在云云格鬥遊戲中，
說《VIRTUA FIGHTER 4》是當中最博大精深的一套，
相信沒有人會反對。
但也正因如此，不少人初心者對這遊戲都會望而卻步。
其實《VF4》要入門絕對不難，
只要大家對《VF》的戰術有基本的概念，
學習起來便會無往而不利。
再加上 PS2 版之 TRAINING MODE 設計得極好，
玩者只要參考這份攻略再配合 TRAINING MODE 中的實習，
很快便能擁有五段以上的實力！









## 基本操作

《VF4》的操作只會用到搖桿和三個按鈕，搖桿主要是用來移動角色，而按鈕則是用來作出攻擊或防禦等行動。記住本文中所有指令都是以角色面向右方時作準，當面向左方時，輸入的指令的方向也要左右掉轉。



### 搖桿

《VF4》的指令大部份在輸入後都要回中（NEUTRAL），玩開 2D 格鬥的朋友應習慣這種入力方法

### K 掣

主要是用來使出腳系的招式

### P 掣

主要是用來使出拳系的招式

### G 掣

在按實 G 掣期間玩者便會進行防禦。總之不是在攻擊的時候，玩者便應該按實它

### 移動技巧

#### ALL RANGE MOVE（ARM）

《VF4》新增的移動法。玩者只要將搖桿推向上方，即會向畫面內移動，之後玩者更可以移動至任何一個方向。ARM 在平時作戰時並不常用，主要是用來離開 RING 邊或牆邊等危險地帶



◆要立即向畫面外方向移動，請連拍下方向兩次 ARM

#### 前 DASH（→→）後 DASH（←←）

DASH 是《VF4》中最基本的移動方法，主要是用控制敵我雙方的距離。注意前DASH的速度和距離比後DASH快，而在DASH的途中玩者隨時都可以按G掣來停下和防禦



#### 蹲下前DASH（↘↘）蹲下後DASH（↙↙）

蹲下 DASH 可讓玩者一邊蹲下一邊移動，雖然速度比較慢，但蹲下時玩者卻可以回避開上段的攻擊，是必須學會的技巧



## 打擊技

在學會了移動後，大家便應學習攻擊的技巧。不同種類的攻擊有著不同的特性，其防禦的方法也有所不同。玩者要了解到何種攻擊在何種時候有效，然後再慢慢組合出自己的進攻連攜。如果大家進一步將其他角色的招式也記熟，在防守時便能更準確地應對了。

### 基本打擊技

#### 上段攻擊

攻擊敵人上半身的招式。普遍來說上段攻擊的出招速度比較快，但敵人卻可以用蹲下來回避，容易露出虛位



#### 中段攻擊

攻擊敵人腹部位置的招式，敵人不能用蹲下來防禦。中段攻擊是 3D 格鬥中的主力技，在《VF4》中也不例外



#### 下段攻擊

攻擊敵人下半身的招式，敵人只能蹲下來防禦。將中段攻擊和下段攻擊混起來使用破壞敵人的防禦是《VF4》中的常用戰術



### 有特殊性質的打擊技

#### DOWN 攻擊

在敵人倒地（DOWN 狀態）時才可以使出的攻擊。DOWN 攻擊又分為大 DOWN 攻擊（↑P）和小 DOWN攻擊（↘P或↘K）兩種



◆敵人如果不受身，玩者一定要用 DOWN 攻擊去懲罰他！

#### 特殊上段

某些上段攻擊擁有能夠擊潰對方下段招式的特性，因此比一般上段攻擊來得強力。要防禦特殊上段攻擊最好的方法是蹲下不出招，等對方攻擊落空後才反擊



◆JACKY的→PP是代表性的特殊上段攻擊，在擋了JACKY 的手肘後，如果玩者想出↓P……



◆便會被 JACKY 的第二發 P 所 COUNTER！

#### 特殊下段

《VF4》中全角色的↓P都可以用站立擋來防禦，這類攻擊通稱為特殊下段。不過留意它們的屬性仍然是下段





◆↓P 不再是萬能的招式，要用得其所才可

#### 儲氣攻擊

某些招式容許玩者在出招時按實按鈕來「儲氣」，在儲滿氣後該攻擊的性質會有所變化，例如上段變成中段，或者變成 GUARD 不能等



◆儲氣攻擊由於出招慢，通常是在敵人受身後才會使用

#### 特殊中段

特殊中段是指那些在擊中蹲下的對手時是不能對之做成傷害的中段招式，比起普通中段，這些招式明顯比較弱



◆在蹲下擋了特殊下段的招式後，玩者只會仰一仰頭，但不會受傷

#### 撥技

撥技是《VF4》新增的要素。某些招式在出招期間能夠將敵人的招式「撥開」，令其無效。使用得宜的話玩者可以藉此同時回避敵人的打擊技和投技，非常強力。



◆在撥技出招時有防禦的特性，是攻守一體的最佳例子

# 投技

面對經常防禦的對手時，單靠打擊技是不足以擊敗對手的，這時候投技便是玩者最佳的選擇。在自己有利的情況下，用中段攻擊和投技來迫對方作出選擇（這稱為「二擇」），便是《VF4》最基本的戰術。留意在出招時投技是不能成立的，因此要回避敵人的投技，只要出招將之擊潰便可。

### 上段投

最基本的投技，每位角色都一定擁有。只能捉著站立的敵人



### 下段投

專門對付蹲下中之敵人的投技，只有部份角色懂得使用



### 打擊投

某些打擊技在命中時可以直接連上投技，大家可視之為COMBO的一種



### CATCH 投

CATCH投由出手至到捉著敵人之間所需的時間比普通投技為長，但即使對手正在使用打擊技也可以照捉無誤



# 投技解拆

在對手向玩者使用投技時，一般的回避法是用打擊技將之擊潰。不過在一些投技會確定命中的情況下（例如玩者的硬直時間太長），玩者根本連使出打擊技的機會也沒有。在這時候投技解拆是唯一可以回避到對手投技的方法。投技解拆的基本是「在敵人投技成立之際輸入該投技指令的最後一個方向加P+G掣」，例如要解拆AKIRA的獅子抱月（↘P+G），投技解拆指令便是↘P+G；要解拆JACKY的KNEE STRIKE（→←P+G），解拆指令是←P+G，如此類推。由投技解拆的有效時間大約有1/3秒，在這段時間中玩者可以輸入二至三個解投指令，以增加成功的機會。下段投的解拆方法也是差不多，不過指令則改為「投技指令的最後一個方向加P+K+G掣」。至於側面投，解拆指令則會和敵人的位置來決定。敵人是在玩者左面的話就輸入←P+G，右邊的話則是→P+G。至於背後投、打擊投和CATCH投則基本上是無法解拆的。



◆投技解拆用法一例。在膝頭被擋後，這時對方可用投技來確定反擊。因此玩者最好在這時輸入兩個解投指令……



◆AOI的投技COMBO之途中也可以解拆



◆估中對手使用的投技的話，即能完全不受傷害



◆打擊投如崩擊雲身雙虎掌基本上是不能解拆的

# 起身

當玩者被打DOWN後，戰鬥並不因此停止，因為敵人仍會嘗試用各種方法去攻擊你。用甚麼方法起身，也是《VF4》中極重要的戰術，這點是和一般2D格鬥非常不同之處。

## DOWN 後的回復

當玩者倒地後，將會有一段短時間是無法行動的，而敵人也會嘗試在這段時間用DOWN攻擊在襲擊你。為了避開這些DOWN攻擊，玩者在倒地後應進行「回復」來縮短不能行動的時間。「回復」的方法很簡單，大家只要按著G掣，然後不斷將搖桿360度旋轉和按P、K掣，這樣便能大幅加快起身的速度了。



◆在被敵人打DOWN後，立即要進行回復！



◆大部份慢的DOWN攻擊可以藉此回避

## 起身的三個方法





### 原地起身

### (DOWN 後按 G 掣)

雖然原地起身會比較容易被DOWN攻擊打中，但卻能加快反擊的速度。



### 橫轉起身

### (DOWN 後↑或↓+G 掣)

回避DOWN攻擊的基本方法，但起身的速度會較原地起身慢。





### 後轉起身

### (DOWN 後←+G 掣)

後轉可以拉開敵我之距離，（某程度上）是比較安全的起身方法。

## 起身踢

在起身時按K掣，玩者便可以使出中段起身踢；按↓K，則可以使出下段起身踢。起身踢是玩者在起身時唯一的反擊方法，而起身踢又可以分為「最速」（在倒地時已經開始按K掣踢腳）和「DELAY」（在起身途中才按K掣踢腳）兩種。「最速」起身踢動作較大，容易被敵人看穿，但即使被擋也不會遭到確實的反擊。「DELAY」起身踢則比較防不勝防，但一旦被擋便會受到手肘速度的招式反擊。



◆起身踢是玩者倒地後的唯一防禦手段





◆但一旦被敵人估中踢腳的TIMING，仍然有機會中招





## 受身

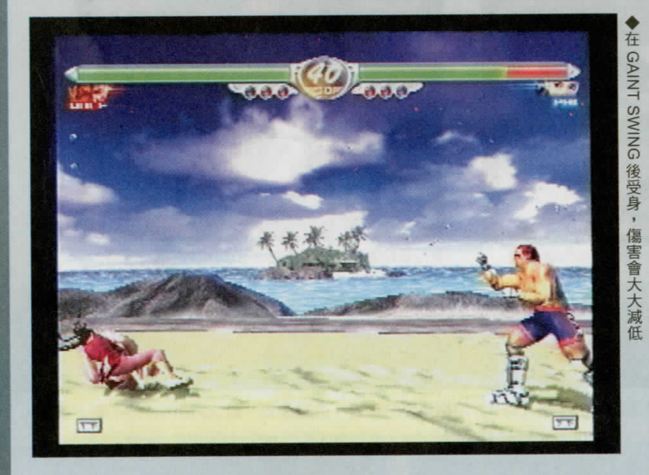
當玩者被打DOWN後，大部份情況下在著地時都可以按P+K+G掣來「原地受身」，又或者是按↑或↓+P+K+G掣來「橫轉受身」。「受身」是《VF4》新增的起身方法，受身的最大優點是可以確實地回避敵人的DOWN攻擊和一切地面追打攻擊，而在某些投技之後（如WOLF的GIANT SWING）玩者也可以用受身來迅速回復和減少傷害。不過由於在受身時玩者是無法作出任何攻擊的，因此一旦被對手估到你受身，便會陷入相當不利的狀態，。



◆橫轉受身



◆原地受身



◆在GAINT SWING後受身，傷害會大大減低

### 一些有關受身的TIPS

■橫轉受身後玩者是處於蹲下狀態，玩者這時可以直接使出由蹲下狀態才能使出的招式，如AKIRA的白虎雙掌打和LAU的腿登裡旋腳等

■受身後除了DOWN攻擊外，對於所有攻擊都是無敵的，而即使受到DOWN攻擊的襲擊，玩者也可以按G掣來防禦

■在橫轉受身開始時，玩者有可能被下段投捉著，但其實只要將搖桿推向上即可避開下段投

■「伏下/腳向敵人」時不要原地受身，「伏下/頭向敵人」時則不要橫轉受身，因為這樣做玩者的背面會毫無防禦力，被中段技打中的話便會出現「腰痛」和極長的硬直時間，非常危險



◆在「伏下/腳向敵人」時一旦原地受身……

◆再被中段攻擊擊中，便會出現「腰痛」的情況

## 閃避

閃避是《VF4》對戰時極重要的元素，玩者只要配合敵人出招的時機，將搖桿推向上或下然後立即回中（即是輕輕將搖桿「拍」一下），便能成功使出閃避。成功的閃避擁有無敵時間，而在閃避後玩者的硬直極短，情況變得極之有利，因此是反擊的絕好機會。除了用普通的招式進攻外，玩者在閃避途中按P+K+G，還能直接使出特殊的閃避攻擊。



◆閃避是《VF4》防禦的最佳方法

不過玩者在使用閃避時要注意，如果在閃避時敵人並沒有出招，那麼閃避的移動速度會很慢，而且沒有任何無敵時間，情況反而變得非常危險。另外，一些全回旋的招式，例如JACKY的MIDDLE SPINKICK（←→K+G）是無法閃避的，而半回旋的招式如LION的彈腿（↘K），玩者則只能向沒有攻擊判定的一邊閃避，避另一邊的話便會被打中。



◆對於半回旋的攻擊，閃避的方向必須要正確

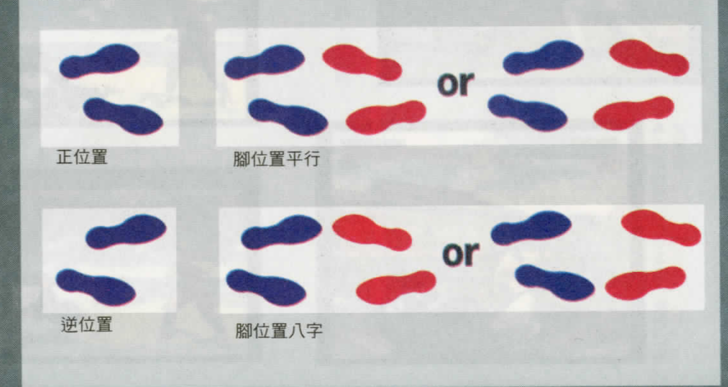


◆全回旋攻擊是無法回避的

## 腳位置

腳位置是一個很不顯眼的要素，但在上級者的對戰之中卻變得十分重要。在每一ROUND開始時，兩方面的玩者都是右腳在前，左腳在後的，這狀態稱為「腳位置平行」。不過在戰鬥途中，由於某些招式在出招後會改變腳的位置，變成左腳在前，右腳在後，敵我的腳位置便形成一個「八」字，這稱為「腳位置八字」。

腳位置主要會影響空中COMBO能否成立，因為有些COMBO只會在平行時命中，有些則要八字才會命中。而某些招式的特性也會因為腳位置而改變，好像LION的疾步昇穿手的回避性能等。








# 《VF4》之對戰基礎

如果玩者本身對《VF4》的戰術概念並無認識，那麼請務必將這部份熟讀，筆者敢保證在了解了這些要點後，大家的勝率不但可以有所提昇，而且在日後自己研究新戰術時也會無往而不利！



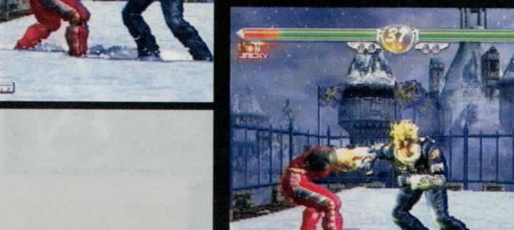
## 《VF4》最重要的觀念

### 有利狀態

在《VF4》的「有利狀態」，是指玩者可以比對手早一步作出行動的狀態。由於《VF》的基本法則是「一旦雙方的打擊技碰在一起的時候，攻擊判定首先出現的一方會勝出」，因此只要玩者可以比對手早一步行動，即使該差異只有1 FRAME（60分之1秒），玩者的打擊技也會有較高的命中機會，很明顯這便是「有利狀態」了。能否在節奏快速、拳來拳往的情況下迅速判斷每一下招式後之有利、不利狀態，並作出正確的行動，便是勝負的關鍵所在。



◆例如JACKY的P在擋了後是出招的一方1 FRAME有利



◆如果之後雙方一同使出手肘，方便能首先擊中

### 甚麼時候是有利狀態？

1. 在P或↓P命中之後
2. 在成功擋了敵人的招式後
3. 在某些招式命中後
4. 在成功解拆了敵人的投技之後

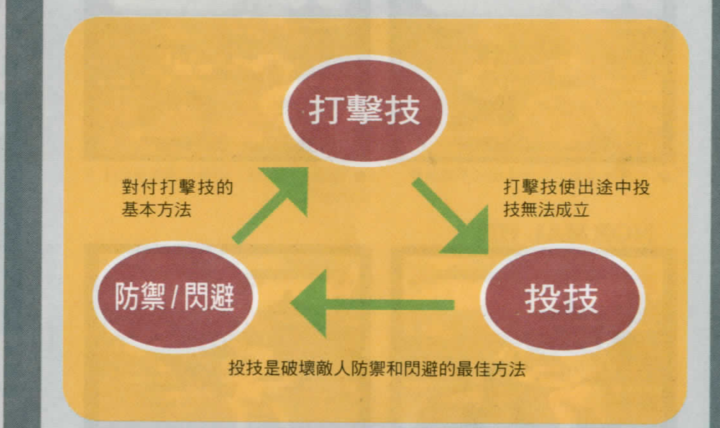
以上是《VF4》中最基本的有利狀態，不過留意凡事都有例外的，好像VANESSA的招式中，就有不少是即使擋了也是VANESSA有利的。而不少招式在NORMAL HIT後，也是玩者自己不利。如果玩者想知道各招式在命中/防禦後的有利/不利狀態，可以在TRAINING MODE中將「表示設定」→「モーション情報」設定為ON，這樣在畫面下方便會顯示出雙方的硬直時間，硬直時間首先結束的，自然便是有利的一方。




◆分析有利/不利，TRAINING MODE中的「モーション情報」是極之有用的工具

## 《VF4》中的攻守關係

在《VF4》中，打擊、投技、防禦和閃避的關係就如下表所示。另外在打擊技之中，下段攻擊也可以擊潰上段攻擊（除特殊上段以外）。



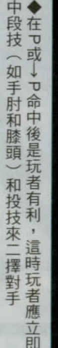

## 《VF4》之進攻基本概念

### 二擇

「二擇」是格鬥遊戲的基本戰術，不少玩者雖然心中沒有「二擇」這概念，但在平時的戰鬥中，也會不知不覺地體現出來。

簡單來說，「二擇」就是在有利的狀態中，利用中段攻擊與下段攻擊，又或者是中段攻擊和投技來強行令對手選擇上段防禦或下段防禦，一旦他選擇錯誤，便要中招。理論上，玩者在有利的情況下進行二擇，成功命中對手的機會也是1/2（當然實際上二擇的成功率會比1/2為低），可見得「二擇」是極有效的戰術。





◆在P或↓P命中後是玩者有利，這時玩者應立即用中段技（如手肘和膝頭）和投技來二擇對手



## 二擇前必須步驟

# HIT 確認

在向對手二擇之前，玩者一定要先確認自己和敵人的招式到底是 NORMAL HIT 、 COUNTER HIT 還是被擋，這技巧稱為「HIT 確認」。因為在《VF4》中的招式，幾乎全都是在命中後會有利，被擋後則不利的。如果不進行「HIT 確認」，隨時會被對手反擊成功。

## HIT 確認之例子：↓ P

↓ P 是《VF4》中最常用的招式之一，它不但可以用來截停對手的行動，也是攻擊的起點。雖然角色之間之↓ P 的性能有少許分別，但之後的行動選擇基本上是相同的。

### 被擋



◆ ↓ P 被擋後，玩者會處於不利狀態



◆ 繼續出招的話，便會反遭對手的↓ P COUNTER

### NORMAL HIT



◆ ↓ P NORMAL HIT後是玩者少許有利



◆ 這時使出手肘也不會被敵人的↓ P 截停

### COUNTER HIT



◆ ↓ P COUNTER HIT 後，玩者會極度有利



◆ 膝頭等大招也能順利使出，敵人只有擋或避的份兒

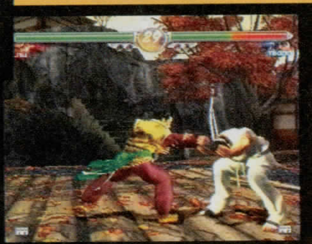
### 有沒有開啟 HIT EFFECT？

在 PS2 版 DEFAULT 的 OPTION 中， HIT EFFECT 一項不知為何是 OFF 的。其實 HIT EFFECT對於玩者進行HIT確認是非常重要的，大家記得要將它設定為ON啊！

### HIT EFFECT 顏色之意味



◆ 白色代表 NORMAL HIT ，留意在敵人的硬直時間內擊中對手時（通稱為硬直 COUNTER）也是這顏色的



◆ 黃色代表 COUNTER HIT



◆ 紅色代表該招已將對手打至暈眩，是追擊的絕佳機會！

# 用 DELAY 來迷惑對手

一些由兩招以上組成的連攜技，玩者在招和招之間是可以略為停頓的，這技巧稱為「DELAY」，是影響對手的判斷，破壞其防禦的好方法。例如對手將玩者的連攜技的第一發擋了，這時玩者可以將第二發的出招時間 DELAY ，令敵人以為玩者的連攜已經完結，引誘他出手反擊，這樣玩者連攜的第二發便能 COUNTER HIT 對手了！如果敵人對於玩者的 DELAY 有所顧忌，由始至終都防禦的話，玩者不妨在途中改用投技來攻擊。



◆ SARAH的DOUBLE JOINT BAT（→PK）第一發被擋後，玩者可以將第二發膝頭DEALY少許



◆ 配合敵人的反擊，取得 COUNTER



◆ 如果對手不反擊，則改用投技來對抗

# 用回旋系攻擊來對付閃避

對付常常使用閃避的對手，用中段/下段來二擇並不有效，如果對手懂得「閃避＋解投」(詳細後述)，那麼中段/投技二擇的有效性也會大減。在這情況下，回旋系攻擊便是最佳的選擇了，因為回旋系攻擊能將閃避完全擊潰。不過玩者要小心回旋系攻擊的硬直普遍較大，被擋後容易受到反擊。



◆ 閃避在全回旋攻擊的面前是完全無力的



◆ 在敵人受身後用中段的全回旋攻擊「放」在敵人身上，可達到完全壓制對手的效果（對手只有站立防禦一途）

# 《VF4》之防守基本概念

在看過上述的《VF4》進攻概念後大家應該明白，在《VF4》中並沒有100%安全的防守方法，加上遊戲中攻守是以極快的速度不斷轉變，想看清對手的行動才選擇防守方法是沒有可能的。也正因如此，在面對敵人二擇時，玩者必須「估計」對手的下一步行動來做決定。而能否在短時間內（例如頭一ROUND）看穿對手的行動PATTERN，便是決定玩者《VF4》的防守能力高低之關鍵。



◆ 被敵人的招式擊中，或者是自己的招式被擋後，玩者會陷入不利的狀態，這時大家應改以防禦為重



◆ 估計對手是以打擊技來進攻的話，最好是用閃避來轉守為攻。當然用比較保守的選擇——站立擋也OK



◆ 如果估計對手用投技來進攻，則最好用上自己最強的打擊技去迎擊，來取得大DAMAGE



◆ 能夠同時回避打擊技和投技的「閃避加解投」，是極為有用的技巧

## 用「閃避加解投」來回避二擇

面對敵人的二擇，除了用上述的方法來應對外，其實還有更為安全的回避方法，那就是「閃避加解投」了。做的方法十分簡單，玩者只要在輸入閃避後立即再輸入解投指令即可。如果玩者的手夠快，還可以輸入多個解投指令以增加成功率。這樣一來，玩者便可以同時回避直線打擊技（方向對的話半回旋技也可）和投技了！這技巧是高段位玩者所必備的，請務必修得。（大家可用TRAINING MODE中的TRIAL 14來練習）。





# PS2版隱藏要素大公開

## DURAL 以光學迷彩登場

在ARCADE MODE中的最後頭目DURAL，其實是有兩種不同形態的！如果玩者能在「OPTION中設定的ROUND數 X 4分30秒」內完成所有關數，那麼DURAL便會以透明的光學迷彩形態登場！



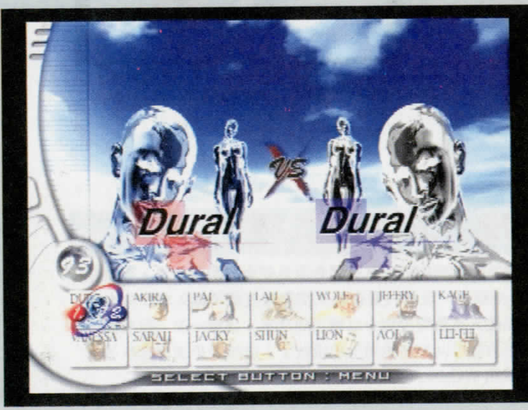
◆正常的DURAL是銀色的



◆ DURAL透明的身體令辨認其招式變得非常困難

## 使用 DURAL

玩者在KUMITE MODE中只要昇至有「王」級的稱號時，由「Y.S」（鈴木裕？）控制的DURAL便有機會出現。當玩者擊倒她後，在VS MODE中便可以使用DURAL了！（記著要SAVE SYSTEM FILE啊）



◆ 2P色的DURAL是第一次見到

## DURAL 招表

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 |
|---|---|---|
| JAB | P | 上 |
| ONE TWO | PP | 上上 |
| PUNCH KICK | PK | 上上 |
| ONE TWO~UPPER | PP ↘ P | 上上中 |
| COMBO KICK SLASH | PPK | 上上上 |
| ONE TWO~UPPER HUMAN FLOATER | PP ↘ PP | 上上中中 |
| FLOATER COMBINATION | PP ↘ PP ↘ P | 上上中中中 |
| D COMBINATION No2 | PPP | 上上上 |
| D COMBINATION No2 α | PPP → ↓ ↘ P | 上上上中 |
| D COMBINATION No2 β | PPP ↖ K | 上上上中 |
| D COMBINATION No2 γ | PPPK | 上上上中 |
| HELL DUNK THROW | ↘ ↓ ↘ P | 上 |
| INTRUDE ELBOW | →→ P | 中 |
| D COMBINATION No1 | →→ PP | 中中 |
| D COMBINATION No1 α | →→ PP ↖ K | 中中中 |
| D COMBINATION No1 β | →→ PPK | 中中中 |
| D COMBINATION No1 γ | →→ PPK+G | 中中上 |
| DEATH WALL | ←→ P | 中 |
| DEATH WALL LOW SPEAR | ←→ PK | 中下 |
| DEATH WALL LOW SPEAR ESCAPE | ←→ PKP | 特殊行動 |
| ELBOW | → P | 中 |
| COMBO ELBOW SLASH | → PP | 中中 |
| GUARD CRUSH COMBINATION | → PP ↓ ↘ → P | 中中中 |
| CRUSH COMBINATION | → PP → P | 中中中 |
| LANCE COMBINATION | → PPP | 中中上 |
| FAINT ROLL | → PP ← ↙ ↓ ↘ → | 特殊行動 |
| FAINT ROLL~RISING DRAGON KICK | → PP ← ↙ ↓ ↘ → ~P+K+G | 中中上 |
| FAINT ROLL~RISING DRAGON KNUCKLE | →PP← ↙ ↓ ↘ →~→ ↓ ↘P | 中中中 |
| FAINT ROLL~FAINT LOW KICK | → PP ← ↙ ↓ ↘ → ~K | 中中下 |
| HUMAN FLOATOR | ←← P | 中 |
| HUMAN FLOATOR IMPACT | ←← PP | 中中 |
| LEG CRUSH ELBOW | ↙ P | 下 |
| LEG CRUSH ELBOW~LOW SLICER | ↙ PK | 下下 |
| LOW KNUCKLE | ↓ P | 下 |
| HEAVEN' S KICK | K | 上 |
| HEAND HEAVEN | KK | 上中 |
| D COMBINATION No3 | KP | 上下 |
| D COMBINATION No3 α | KPK | 上下上 |
| D COMBINATION No3 β | KPP | 上下上 |
| D COMBINATION No3 γ | KPPK | 上下上上 |
| BACK LOW KICK | ↖ K | 中 |
| UPPER KICK | →→ K | 中 |
| DOUBLE IMPACT | →→ KK | 中中 |
| TRIPLE STRIKE | →→ KKK | 中中上 |
| KNEE SMASH | → K | 中 |
| MIDDLE RAPIER | ↘ K | 中 |
| DOUBLE RAPIER | ↘ KK | 中上 |
| MIRAGE RAPIER | ↘ KKK | 中上上 |
| MIRAGE SLASH | ↘ KK → K | 中上中 |
| MIRAGE SLASH COMBO | ↘ KK → KK | 中上中中 |
| DOUBLE RAPIER~LOW SLANT | ↘ KK ← K | 中上下 |
| GROUND WORM SLICER | → ↓ K | 下 |
| LEG SMASH | ↓ K | 下 |
| LEG SLASHER | ↓ KK | 下下 |
| MANTIS PLAY | ←→ P+K | 中上 |
| LOW HAMMER SLICE | ↘ P+K | 中 |
| SMASH KNUCKLE | P+K | 中 |
| D COMBINATION No4 | P+KK | 中上 |
| D COMBINATION No4 α | P+KP | 中上 |
| D COMBINATION No4 β | P+KP ↓ K | 中上下 |
| D COMBINATION No4 γ | P+KPK | 中上上 |
| HEEL SWORD SLASH | ↗ K+G | 中 |
| D COMBINATION No5 | ↗ K+G ↘ K | 中中 |
| D COMBINATION No6 | ↗ K+G ↖ K | 中中 |
| D COMBINATION No6 α | ↗ K+G ↖ K ↖ K | 中中中 |
| D COMBINATION No6 β | ↗ K+G ↖ K ↘ K | 中中中 |
| SOMERSAULT SLASH | ↖ K+G | 中 |
| AIR WALK KICK COMBO | →→→ K+G | 上 |
| LOW SLICER γ | ↓ K+G | 下 |
| TORNADO KICK | K+G | 上 |
| LEARNING THROW No1 | P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No2 | ← ↙ ↓ ↘ → P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No3 | ↘ ↘ P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No4 | → P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No5 | ← P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No6 | ↘ P+G | 上段投 |
| LEARNING THROW No7 | ↓ P+G | 上段投 |
| MANTIS LOW STRIKE | (↓)P（敵背後時） | 下 |
| STOMACH IMPACT | ↓ P（敵背後時） | 中 |
| MANTIS JAB | P（敵背後時） | 上 |
| TURN LOW SLICER | ↓ K（敵背後時） | 下 |
| TURN HIGH KICK | K（敵背後時） | 上 |



## 使用 2P 顏色

在選人畫面中按著START掣來選人，即可以選擇2P的顏色。(在 2P 時也可用此法選用 1P 顏色)




## 選擇勝利姿勢

不論在任何一個模式中在勝利後按著P、K或G掣，即能選擇相對應的勝利姿勢。




## 使用 VF1 角色

玩者在使用初段之上的角色時，只要在選人後按實 P+K 直至 LOAD 碟結束，便能令自己的角色以《VF1》的 POLYGON 造型出戰，即使是 LION 、SHUN 、AOI 、VANESSA 和 LEI 等《VF1》沒有登場的角色，也擁有《VF1》的造型，非常有趣！



◆ 技術的進步真是一日千里啊



◆ AOI 的《VF1》樣子

## 選擇舊勝利姿勢

當玩者昇上二段和三段時，各可以獲得一個舊有的勝利姿勢。大家只要在勝利後按著P+K+G即可叫出舊勝利姿勢 1 ，而按著 P+K 則能叫出舊勝利姿勢 2 。



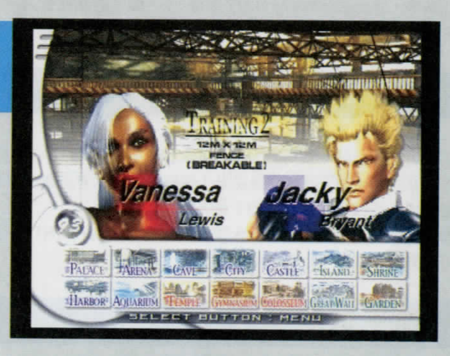

◆ 雖然不及新的勝利姿勢有型，但總算可以懷舊一番




◆ LEI 和 VANESSA 也擁有「舊勝利姿勢」

## 選擇 TRAINING STAGE 來戰鬥

在 TRAINING MODE 中出現的 PS2 版新場景，其實在 VS MODE 中也可以選擇出來用的。至於出現條件，是1P或2P其中一面的段位是五段以上，便會出現TRAINING STAGE 2 ，而段位是在霸王以上的話，更會出現 TRAINING STAGE 3 。




## 改變主畫面的WALLPAPER

今集《VF4》的主畫面做得非常漂亮(在選擇時會產生水的波紋)，但其實遊戲中還隱藏了令主畫面更可看的秘技！大家只要在進入「OPTION」後按L1或R1掣，即可以改變主畫面背景的WALLPAPER，總共有38張可供選擇，而且當中有不少是從未公開過的！



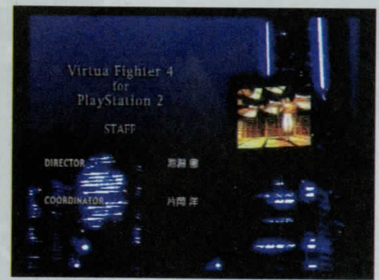

◆ 四名女角的合照



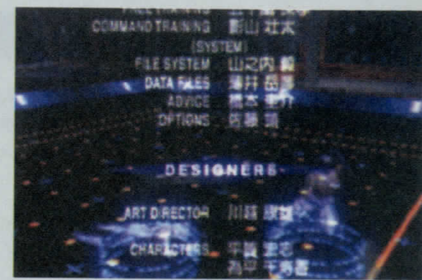

◆ 也有 DURAL 的 WALLPAPER！

## 隱藏 ENDING

《VF4》的LOAD碟時間不算短，但利用PS2專用HARDDISK，將遊戲資料預先INSTALL到HARDDISK後，即能大幅縮短LOAD碟的時間。不過使用HARDDISK的好處不只於此，原來在玩者完成了ARCADE MODE後出現的ENDING，在使用HARDDISK時會變成和街機版相同的ENDING，玩者可以在當中重溫每場戰鬥的KO場面！




◆ 這是普通狀態的 PS2 版播片 ENDING




◆ 使用 HARDDISK 後， ENDING 便會變成和街機版相同





# 段位系統完全解說

PS2 版的段位系統，和現時日本街機版 VER.C 的系統是完全一樣的，當中的昇格 / 降格條件筆者將會為大家一一介紹。

## 十級至初段

在「級」這階段，玩者的段位只會昇而不會降，當中昇段的條件是和「經驗值」有關的。玩者每勝出一場，即可獲得 10 點經驗值，如果輸掉，則只可以得到 1 點。而當玩者連勝，又或者是和高段位的玩者對戰並且勝出後，是可以獲得比正常較多的經驗值的。當玩者的經驗值達到100，即可由十級昇上九級；200點時則昇上八級，如此類推。當玩者的段位到達一級，經驗值超過了 900，之後再勝出令經驗值超過 1000 的話，便能成功昇上初段。不過注意一旦在昇上初段的「段位認定戰」時輸掉，又或者是由初段降格返回一級，經驗值便會由 900 開始計算。

## 初段至十段

進入「段」這階段後，昇格的條件不再是經驗值（經驗值本身會從此消失），而是以「勝利 POINT」來計算。當玩者昇上初段時，「勝利 POINT」會是 0，當與同段的對手對戰後，勝出的話勝利 POINT 則會 +1，輸了的話就會 -1。而當勝利 POINT 達到 +5 時玩者便會昇段，而 -5 的話當然就會降段。另外，如果玩者能夠在同段戰中 5 連勝的話也可以昇段（例如在勝利 POINT 是 -4 時取得 5 連勝後，雖然這時勝利 POINT 只是 +1，但也能夠昇段）。至相反同段戰 5 連敗的話也會降段！

## 十段至小霸王

當玩者成為十段，要再昇上「小霸王」時，最簡單的方法是向其他小霸王挑戰。在勝出後即可以立即將小霸王這稱號搶過來！當然，如果玩者身為小霸王但卻敗給其他十段玩者，也會被他搶走稱號，變回普通的十段。

如果玩者沒有遇到小霸王，大家便要取得「勝利 POINT」+10，又或者是同段 10 連勝，才可以昇上小霸王。

## 小霸王至霸王

在成為小霸王後要昇上霸王，玩者需要連續打敗其他十段或小霸王10次才可。由於一敗給十段，失去了小霸王稱號後便要由頭來過，所以要昇上霸王是十分困難的事。不過在昇上霸王後，玩者無論如何輸，也便不會降回小霸王或十段。

## 霸王至魔王（或鐵人）

在成為霸王之後再昇段時，條件是向其他霸王挑戰，取得「勝利 POINT」+5 又或者是同段 5 連勝。而在昇段時，玩者的稱號又會根據勝率而出現分岐。當玩者的勝率不足 78% 時，昇段時便會進入「人」的路線，而當勝率是在78% 以上時，昇段後則會進入「王」的路線（見附圖）。留意「名人」和「帝王」、「達人」和「拳王」、「鐵人」和「魔王」其實是同段來的，只是名稱上有所不同。

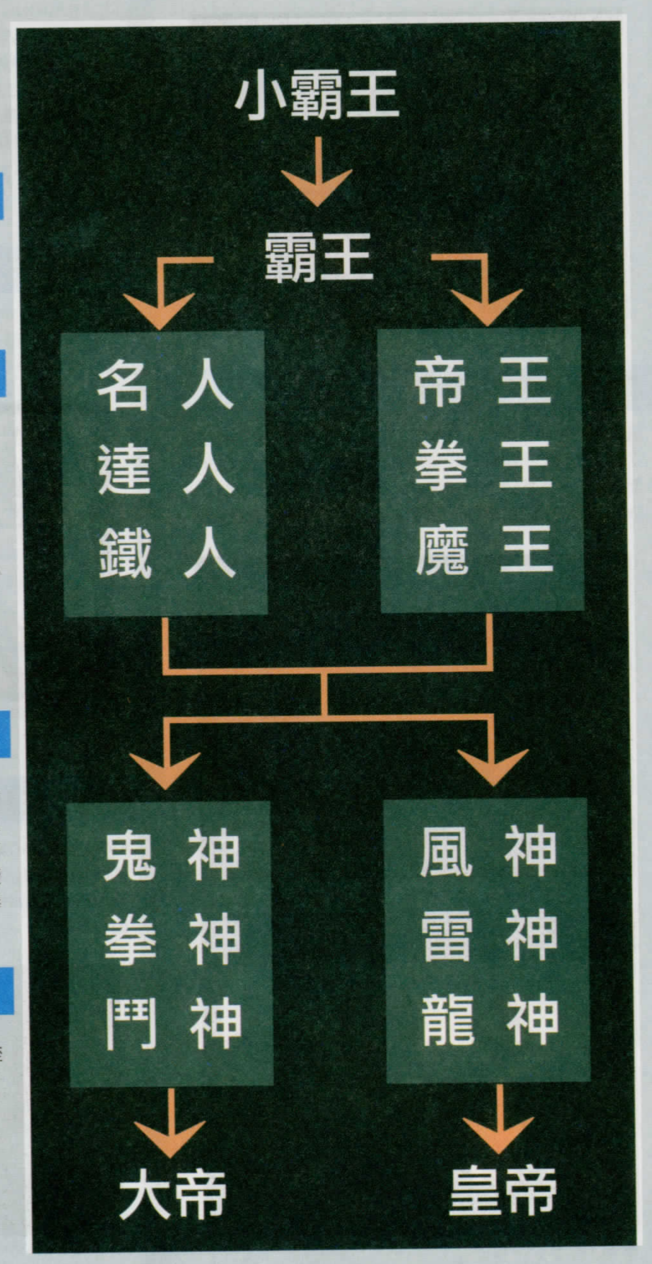
不論是「王」還是「人」，繼續昇段的條件也是「勝利POINT」+5 又或者是同段 5 連勝。不過有一點大家要留意的是，雖然玩者要打贏同段的人才可以獲得「勝利POINT」，但如果輸給不同段的「王」(霸王不算) 或者「人」，「勝利 POINT」也會減少！可見昇段條件開始變得困難了。

## 魔王（或鐵人）至風神（或鬼神）

在「王」和「人」以上的稱號是「神」，而在「神」之中又分為「上位神」和「下位神」兩條路線。玩者在成為「魔王」或者是「鐵人」後，如能夠 10 連勝其他同段的對手，即可進入「上位神」路線，成為「風神」；如果玩者是以「勝利 POINT」+12 來昇段，則會進入「下位神」路線，成為「鬼神」。在成為「神」後要昇段，必須要連勝同段 10 次，不過如果連續輸給任何「神」兩次，即會立即降格！非常苛刻！（「風神」和「鬼神」、「雷神」和「拳神」、「龍神」和「鬥神」被視作同段）

## 大帝和皇帝

如果玩者能夠成為最高位的「龍神」或「鬥神」，之後再連勝同段 20 次（！），便可以昇至終極的稱號——「皇帝」(上位) 和「大帝」(下位) 了。到了這裡，玩者的稱號會固定不來，以後也不會再有段位的變化。








# AKIRA YUKI

利用擋了也是自己有利的P來取得優勢，然後再用擁有極強突進力的中段攻擊和投技來二擇對手，是AKIRA的基本戰術。而即使自己處於劣勢，AKIRA也可以用「逆二擇」來繼續強氣地進攻。

**要點 1：**

## 用最強的中段技躍步頂肘（→→→ P）來進攻

躍步頂肘在COUNTER HIT時卻可以令對方崩潰，之後的COMBO（接連環腿←→KK）共可以取去敵人三分一之體力，可說是《VF4》中最低風險，高回報的招式。在躍步頂肘被擋後雖然是AKIRA不利，但只要玩者估得中對手下一步行動，仍然有取得大DAMAGE的機會。例如估中敵人會用投技的話，崩擊雲身雙虎掌（P+K+G←↘P+G←or→P）便會命中。而如果敵人用打擊技來反擊，則閃避>鐵山靠（←→→ P+K）會非常有效。



◆只要有進攻的機會，躍步頂肘是首選，COUNTER HIT時的回報極大





◆即使被擋後，玩者也應有用崩擊雲身雙虎掌來逆二擇之勇氣

**要點 2：**

## 善用強力的下段攻擊搜下崩捶（↘ P+K）

搜下崩捶是AKIRA極少數的下段攻擊之一，雖然出招較慢，但和普通↓P不同，敵人不可以站立來防禦它，在被擋後也沒有虛位，不會受到反擊。搜下崩捶在命中敵人後是AKIRA完全有利，在COUNTER HIT時更能令對手崩潰，之後可用連環腿追擊，威力絕對不低。而搜下崩捶在出招的途中，還有回避敵人手肘和↓P等招式的特性，因此它是不論任何情況都有效的招式。



◆在正位置時，搜下崩捶有回避手肘和↓P的性能



◆搜下崩捶命中後有如↓P命中般有利，可用馬步衝靠和投技來二擇

**要點 3：**

## 用半回旋技擊破敵人的閃避

AKIRA的攻擊大部份都是直線，因此面對敵人的閃避便顯得十分之弱。雖然投技可以擊敗閃避，但問題是對手可能會用閃避加解投，始終不是最好的方法。為此，玩者應該善用他兩招半回旋技——崩擊雲身雙虎掌和跳山崩捶（←→P+K），前者可以擊潰向AKIRA背側之閃避，而後者則可以擊潰向腹側方向的閃避。



◆對背側閃避用崩擊雲身雙虎掌



◆對腹側閃避則用跳山崩捶

**要點 4：**

## 中距離的最佳選擇

## 猛虎硬爬山（（↓）→P）

猛虎硬爬山的攻擊距離非常長，而且不論命中還是被擋，敵人雙方的距離會拉開，沒有太大的虛位，十分易用。在命中後，玩者可以繼續用攻擊距離長的招式，如躍步頂肘來進攻。而在被擋後，玩者只要使出搜下崩捶，即可以回避所有攻擊距離短的招式，如手肘和↓P等，是AKIRA最難應付的連攜之一。另外，如果猛虎硬爬山在牆邊擊中對手並使其暈眩，這時崩擊雲身雙虎掌幾乎是確定的！





◆猛虎硬爬山後的搜下崩捶極之安全

## COMBO

**馬步衝靠（（↓）→P+K）>P>修羅霸王靠華山（↘K+G→P←→→P+K）**

AKIRA都基本之空中COMBO，在蹲下回避了對手的上段攻擊後，便是使用馬步衝靠的好機會。

**馬步衝靠>P>馬步衝靠（↘↘→ P+K）>白虎雙掌打（↘↘←→P）**

對輕量級用之最大DAMAGE COMBO。第二發馬步和白虎在輸入時必須先行將蹲下DASH（↘↘）入力後才能成功。COUNTER時重量在JACKY以下的角色也能命中。

**上步衝掌（←→P）>（→）P>白虎雙掌打（↘↘←→P）**

中間的P一定要推實前來出。這COMBO對重量級時不太可靠，但玩者也可在上步衝掌命中後接斧刃昇膝伏虎擊（↓K+G→K←→P）。

**順步翻胯（←↓P+G）>猛虎硬爬山（↘↘→P）>白虎雙掌打（↘↘←→P）**

順步翻胯後的確定追擊COMBO，全角色OK。

**靠山壁（→←P+G↑or↓P+K）>躍步頂肘>（→）P>馬步衝靠（↘↘→P+K）>白虎雙掌打（↘↘←→P）**

輕量級用的靠山壁COMBO，中量級以上應用斧刃昇膝伏虎擊來代替馬步衝靠>白虎雙掌打。

# JACKY BRYANT

JACKY是整套遊戲連攜攻擊最豐富的角色，由於招和招之間通常都可以DELAY，因此敵人很難確認 JACKY 何時會出現虛位。而且 JACKY 擁有 KNEE KICK 、 BEAT KNUCKLE等攻擊力強的招式，投技的威力也不俗，甚至連特殊移動技和當身技也有，論易用程度， JACKY 可說是無出其右。

**要點 1：**

## 用 P 來取得近距離的主導權

JACKY 利用（→）P 來在中距離突入近距離戰是極常用的戰術。由於玩者推實前的 P 在擋了也是 JACKY 有利，而且威力較高，玩者出拳時一定要有推實前的意識。

在P命中或被擋後接上RISING ELBOW（→P）非常安定，敵人如用P或↓P以外的招式來截停JACKY都會失敗。如果敵人在擋了玩者的 P 後一定出↓P，則玩者也可以用↓P 來對抗。



◆ P擋了後是 JACKY 少許有利



◆ 之後用RISING ELBOW來牽制，是最低風險高回報的選擇

◆如果敵人用↓P 來截擊，玩者用↓P 即可取得 COUNTER HIT

**要點 2：**

## 善用 PP 開始的連攜

JACKY的PP雖然不論命中還是被擋都是自己不利，但由於之後有中段的手肘（PP→P）來補位，敵人絕不敢輕舉妄動，因此這時反而是JACKY二擇對手的好機會。

至於 PP 的另一 SET 連攜 COMBO BACK KNUCKLE SPIN(PP←PK)雖是全中段連攜，但一旦敵人擋了第三發的BACK KNUCKLE，第四發腳便無法用蹲下來回避，在之後 JACKY 會背向敵人並且有利，可再用 BLIND BACK KNUCKLE（背向時 P+K）和下段掃腳來二擇對手。





◆在 PP 之後的投技極難看穿，可以多用

**要點 3：**

## 進攻之主軸 RISING ELBOW

RISING ELBOW 為 JACKY 最快的中段攻擊，之後還可以接上 ELBOW BACK KNUCKLE（→PP）這招強力的連攜。由於第二發P是特殊上段，敵人在擋了RISING ELBOW後的一切反擊（包括↓P）都會被它 COUNTER 。如敵人用蹲下來回避第二發 P，玩者則不妨再出一次 RISING ELBOW 以打暈對手。





◆ RISING ELBOW>BACK KNUCKLE 如果 COUNTER HIT，之後可再用K來確定追擊

**要點 4：**

## 萬能反擊技 BEAT KNUCKLE（P+K）

JACKY 中段攻擊的主力之一BEAT KNUCKLE，在許多情況都能派上用場。最常見的例子是當玩者在用後 DASH 避開了敵人的攻擊後，立即用 BEAT KNUCKLE 來反擊。其次是在有利的情況下用它和投技來二擇對手，由於BEAT KNUCKLE可以接上連攜技P+KPK 或 P+KP↓K，因此被擋後的風險也不是太大。不過注意在 VER.C 中這招已變成了直線技。



◆只要見到敵人攻擊落空，便立即用 BEAT KNUCKLE 反擊

**要點 5：**

## 用全回旋招式對付常用閃避的敵人

在自己有利的情況，又或者是在敵人受身後，越強的對手越會傾向用閃避來進行防禦，這是JACKY的對策主要是各式各樣的全回旋技，例如 MIDDLE SPINKICK（←→K+G）、SPINNING KICK（K+G）和 SPINNING KICK TURN（←←K）等。不過注意 MIDDLE SPINKICK在COUNTER HIT時JACKY會好型地「跳舞」，並產生很長的硬直時間，而敵人原地受身後是可以立即反擊玩者的。所以用之前請考慮風險。



◆ MIDDLE SPINKICK 在 COUNTER HIT 後有其風險，面對懂得反擊的對手應該少用

## COMBO

**KNEE ATTACK（→K）>（→P）>DOUBLE PUNCH KNEE（→PPK）**

KNEE ATTACK COUNTER HIT 後一定成立的 COMBO，重量級 NORMAL HIT 後請玩者省去中間的 P。

**SPIN HEEL SWORD（←K+G）>↓P> STEP IN MIDDLE SECOND（↘KK）**

腳位是八字時的SPIN HEEL SWORD COMBO。如對AKIRA和重量級的話請直接用大 DOWN 攻擊。

**SPIN HEEL SWORD>↓P>MIDDLE SPIN KICK**

腳位是平行時的SPIN HEEL SWORD COMBO。對AKIRA和重量級也是無效。

**BEAT&BACK KNUCKLE（P+KP）> DOUBLE PUNCH KNEE（→PPK）**

重量級以外八字腳時的 COMBO ，平行時則直接用 P+KPK。

**SPINNING BACK KNUCKLE（←P）> SPIN HEEL SWORD>大 DOWN 攻擊**

SPINNING BACK KNUCKLE COUNTER HIT 後的最大級 COMBO，全角色 OK。







# SARAH BRYANT

擁有大量高速打擊技是SARAH的最大優勢，而她的特殊姿勢FLAMINGO更可以用來強行二擇對手，如果敵人沒有對策，單靠FLAMINGO的招式只可以KO他！SARAH的空中COMBO能力也是《VF4》中較強的，只要玩者取得一個機會，已可以取掉對手四至五成體力！



要點 1：

## 用 RISING ELBOW（→P）來壓制對手

SARAH 的招式中，以 RISING ELBOW（→P）使用頻率最高，也最為可靠。RISING ELBOW由於出招快，能夠在有利的情況下（如P被擋或命中後）將敵人的招式擊潰。而即使敵人擋了它，由於 SARAH 仍有 DOUBLE JOINT BAT（→PK）和 ELBOW SIDE CHOP（→P↘P）等選擇，對手不會輕舉妄動。藉此 SARAH 便可以取得戰鬥的主導權。





◆ RISING ELBOW 被擋後是 SARAH 不利，但之後由於有連攜技，可以繼續進攻

◆對於有蹲下回避意識的對手，手肘之後再手肘是極佳的選擇

要點 2：

## 善用中距離戰之最大武器 SPIN EDGE KICK（←K+G）

在中距離時，SARAH 的 SPIN EDGE KICK 是極強力的牽制技。由於這招的判定強，因此常能將敵人的招式擊潰。而且由於SARAH在出招時不會前進，敵人在擋了這招後又會被推開，所以被擋後也不會被反擊。之後 SARAH 可以再退後一步出多一次 SPIN EDGE KICK……（汗）。在擊中對手後，大 DOWN 攻擊必定確定。



◆在這個距離 SPIN EDGE KICK 極之有效，在 BACK DASH 之後它有如防護罩一樣

要點 3：

## 敵人受身後用全回旋技追擊

SARAH的SPIN KICK（K+G）是非常好用的全回旋技，雖然其硬直比較長，但只要在遠離敵人的情況下使用（腳尖剛剛碰到敵人），即不會受到反擊。其主要用途當然是在敵人受身後限制對手的行動，不論他蹲下、出招還是閃避都會被這招擊中。在將「受身後要站立擋」這觀念植入對手的腦海後，SARAH 投技的命中率自然會提高不少。另外，下段的LOW SPIN KICK（↘K+G）也可以配合 SPIN KICK 一起使用，令敵人更防不勝防。



◆攻敵人受身的最安全選擇 SPIN KICK，直至敵人開始站立擋為止都可以狂用

要點 4：

## FLAMINGO 後的完全二擇

SARAH的FLAMINGO起動技有四招——DOUBLE RISE KICK(←P+K)、HIDE SIDE KICK（P+K）、SETUP COMBINATION（↘PK）和 SWITCH KICK（←K）。在 VER.C 中，以上所有招式在被擋後也是SARAH少許有利（HIT後更是極度有利），因此是二擇的好機會。在 FLAMINGO 中，玩者應該推測敵人的下一步行動，然後用相應的招式將之擊破。



◆任何一招進入 FLAMINGO 的招式都可令 SARAH 取得有利狀態

### FLAMINGO 後對應表

| 敵人的行動 | SARAH 的對應技 |
| --- | --- |
| 出招 | P 或 RIGHT HIGH KICK（FL 中 K） |
| 蹲下 | CUT IN MIDDLE（FL 中↘K） |
| 閃避 | GATLING KICK BEAT（FL 中↑←↓→P+G） |
| 當身技 / 擋技（如 AOI 天地陰陽、LION 流星勾手擊） | HAND HOLD NECK CUT（FL 中↓K>P+G） |





◆之後用RIGHT HIGH KICK攻擊是基本，COUNTER HIT後SETUP COMBINATION（↘PK）是確定的！之後還可以繼續用 FLAMINGO 進攻！

## COMBO

**KNEE KICK（→K）>SETUP COMBINATION（↘PK)>SOMERSAULT KICK（FL 中↑K）**

SARAH 的基本空中 COMBO，全角色安定（重量級要 COUNTER HIT）。KNEE KICK可以用DRAGON SMASH CANNON(↙K)代替。

**KNEE KICK>SETUP COMBINATION>P>DRAGON SMASH CANNON**

輕量級及中量級（要 COUNTER）用空中 COMBO。

**FULLSPIN HEEL KICK（↑ or ↗K)>P>SWITCH KICK（←K）> SOMERSAULT KICK（FL 中↑K）**

FULLSPIN HEEL KICK是用來擊潰敵人起身踢的強力武器，之後這SET COMBO可取去三成體力。重量級請用P> DRAGON SMASH CANNON 追擊。

**HIGH KICK STRAIGHT（KP)>P>SPIN HEEL SWORD>大 DOWN 攻擊**

KP的速度和RISING ELBOW一樣快，是反擊用的好招式。COUNTER HIT 時可用以上 COMBO 追擊（AKIRA 及重量級以外）。









## LAU CHAN

LAU CHAN是歷代《VF》的強角，在今集也是毫無死角。只要確立到基本的戰術，利用無比的突進能力和浮技，LAU可以將敵人瞬殺於無形。如果玩者能善用他今集新增的各種有回避性能之招式，更能將攻勢一直維持下去！

**要點1：**

### 用拳系連攜和手肘尋找攻擊之機會

LAU的進攻方式可說是《VF》系列的模範教材，首先利用擋了也是自己有利的P來牽制對手，然後再用肘擊（→P）和投技來做二擇。如果玩者確實知道肘擊一定會命中（例如擋了敵人的蹲下掃腳後），則可以直接用鳳凰槍掌（→PP）攻擊。

另外，LAU由斜下掌（↘P）開始的連攜也是牽制的主力。由於斜下掌之後的連掌（↘PP）可以DELAY，敵人擋了也不敢貿然出手。在看清楚對手的防禦習慣後，使用「連掌>投技」或者連掌背轉腳（↘PPP↖K）和連掌轉身掃腳（↘PPP↓K）來二擇。





◆ 在P被擋後，對手即使用P或2P也不能截停之後的肘擊（輕量級的P除外）



◆ 在肘擊打暈對手後，可繼續用斜下掌等中段技和投技來二擇

**要點2：**

### 對↓P和蹲下防禦之對策

LAU的中段招式雖然豐富，但由於每一招中段技之後的連攜都是上段（如鳳凰槍掌、穿腳連環虎掌↘KPP），因此容易被敵人的↓P截停。這時LAU的跳躍攻擊騰空斜掌（↑P）便可派上用場了。例如在肘擊之後估計對手會蹲下或↓P，騰空斜掌即能命中。之後的COMBO可安定地取去敵人三成體力。



◆ 在使出有連攜技的中段招式後……



◆ 用騰空斜掌來破對手的↓P，再用COMBO追擊！

**要點3：**

### 在自己不利時的選擇

當玩者被敵人擊中，又或者是自己的招式被擋，陷入不利狀態時，LAU除了可利用閃避等防禦外，一些擁有回避敵人攻擊的招式也是非常好的選擇。例如燕陣旋風腳（←K+G）便可以回避敵人大部份直線攻擊；而虎燕壁拳（←P）則可以回避敵人的↓P；燕子掌（P+K）由於出招和儲氣時會縮後，可以回避到許多距離短的攻擊。善用以上的招式，玩者便可以一直壓制住對手，不讓他有反擊的機會。



◆ 燕陣旋風腳使用要點之一：鳳凰槍掌命中後是LAU自己不利



◆ 燕陣旋風腳可一邊回避一邊攻擊，但小心敵人可以蹲下來回避

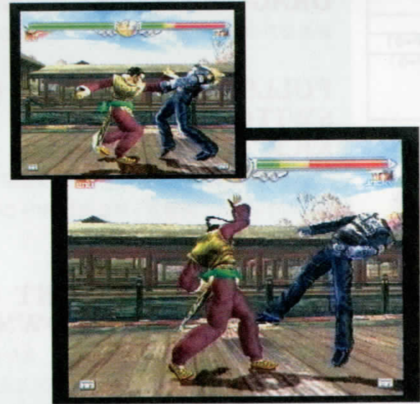
**要點4：**

### 在敵人有虛位時使出空中COMBO

玩LAU的一大樂趣是他擁有極強的空中COMBO，只要發現敵人出現虛位，玩者應積極地使出浮技，以取得大量DAMAGE。最具代表性的例子，是在自己不利，但估計到敵人會用投技的時候，即可以雙虎烈把（↘P+K）來一發浮起對手。另外，在蹲下回避了敵人一些硬直長的上段攻擊後，連環虎燕掌（(↓)↘PP+K）也可以浮起他（當硬直COUNTER計）。



◆配合對手用投技的時機，使出強力的浮技



◆在對手硬直中，連環虎燕掌會連續命中並浮起對手

### COMBO

**雙虎烈破（↘P+K）>連掌轉身掃腳（↘PPP↓K）**

LAU的基本COMBO，除重量級外都可以命中。除雙虎烈破外，在轉身穿肘擊（→P+K）、左虎爪掌（←P+K）、虎燕轉身右擔肘（↙P+KP）和背旋連掌（P←P）COUNTER HIT後，也能用連掌轉身掃腳追擊。

**虎槍掌（←→P）>↓P>虎龍轉身腳（→K+G）或連環虎燕掌（(↓)↘PP+K）**

虎槍掌的出招速度比肘擊還要快，是極優秀的反擊技。不過之後的COMBO要看腳位是問題。這COMBO的條件是八字腳和重量級以外。

**虎槍掌>轉身雙虎掌（P←PP）**

這是虎槍掌後平行腳位是的COMBO。

**騰空斜掌（↑P）>連環轉身腳（↘PPK）**

騰空斜掌後的全角色安定COMBO。

**斜上沖捶>連環轉身腳（(↓)↘PPPK）**

斜上掌COUNTER HIT後，即可以立即用PPPK追擊。全角色安定。









| PS2 | 2001年 12月6日 |
|---|---|
| BANDAI ● ACT | |
| 6800日圓 DVD-ROM | |
| 150KB ● 對應PS2專用MODEM | |

TEXT：真紅之渣古・杉原



機動戰士GUNDAM 連邦VS自護DX

# 自護公國萬歲！MISSION MODE-自護篇

## #01 實戰演習

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：VERY EASY

勝利條件：目標8機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地舊渣古出擊






成為自護兵後的第一個任務，就是駕駛舊渣古進行實戰演習。敵機大都只會有一點基本的動作，十分容易對付。舊渣古是一台格鬥能力較高的機體，注意在它持槍的時候，要作格鬥攻擊先需按△鍵轉換架式，而且轉換時間頗長，因此應在一定距離外先改變架式，再接近專注以格鬥技攻擊。

## #04 地上戰用MS測試

地點：奧迪沙

難度：VERY EASY

勝利條件：目標10機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地老虎出擊



老虎是屬於完全格鬥型的機體。一般以熱能刀作主武器，要耐心等待敵機攻擊後的空隙進行反擊。機槍攻擊力很低，彈數又少，不宜常用，可於近距離命中五發令敵機硬直後衝前追打。電磁鞭可在出招後按左或右加特殊攻擊作第二HIT，第一HIT落空後是防止敵人反擊的最有效招數。

## #02 埋伏敵陸上戰艦

地點：黑海南岸森林地帶

難度：VERY EASY

勝利條件：BIG TRAY擊破

敗北條件：BIG TRAY離開作戰區域
自機擊破





BIG TRAY的護衛只有61式戰車，大可不用理會。所有戰車通過後，目標BIG TRAY就會出現。小心BIG TRAY的炮火，乘上它後不斷攻擊艦橋就能輕易完成任務。

## #05 友軍MS救出

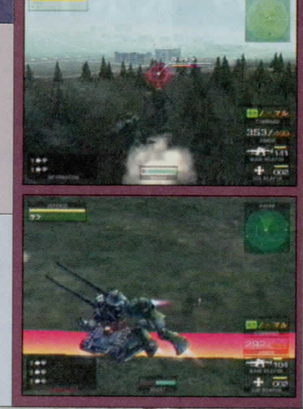
地點：SIDE 7

難度：HARD

勝利條件：友軍渣古離開作戰區域

敗北條件：友軍渣古擊破 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能



敵機雖然只有兩機，但由於兩台均為V作戰的機體，GUNCANNON及GUNTANK，實力十分強橫。僚機先設為援護，集中攻擊一機，將二機逐一擊破。由於友軍的渣古很快就會離開，要追求擊墜數行動就要快。

## #03 攻擊敵艦隊

地點：衛星軌道1

難度：EASY

勝利條件：敵軍戰力0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能





這個任務令我可以一嘗馬沙大佐一機擊破五艘戰艦的事跡。敵軍只有砲火稀疏的戰艦，要取得S級也不是難事。僚機只是搶飯碗，設定為回避也無傷大雅。

## #06 V作戰偵察

地點：SIDE 7

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（70秒）

敗北條件：自機擊破





這次奉命與友軍一起到SIDE 7偵察連邦軍的秘密兵器。開始時的兩台坦克毫無抵抗，兩下子就把它們解決。不過正在此時，在運輸車上的一台白色MS竟然起動，而且瞬間就把友軍的渣古擊破，簡直是白色惡魔！幸好它只裝備了光劍，為安全計，還是盡量遠離它，等待作戰時間結束吧。









## #07 敵部隊擊破

地點：貝爾法斯特

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

收到發現連邦軍 MS 的消息，於是立刻到貝爾法斯特的連邦軍基地偵察一番。原來連邦軍已成功生產兩種陸戰型機體，然而這只是量產機，實力一般，很容易就把所有敵機擊破。



## #11 地上部隊支援




地點：大峽谷

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（160 秒）

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

奉基絲莉亞大人的命令，自機繼續收集木馬隊的數據。今次的友軍是加曼大人的戰車隊，不過在強橫的木馬隊之下，戰車又怎能對抗。自機也好不了多少，大砲與坦克還可糾纏一下，白色惡魔可完全沒有辦法。反正戰力仍然有餘，還是隔岸觀火比較安全吧。

## #08 巡洋艦防衛

地點：月神二號

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（110 秒）

敗北條件：馬沙擊用姆撒爾擊沉 / 自機擊破

馬沙大佐的巡洋艦受到「木馬」襲擊，自機立即前往營救。敵機只有一台坦克，應主動埋身進攻，不要給它空間向戰艦攻擊。坦克的目標是戰艦，而且是一對一，小心應付不會有問題。坦克撤退後白色惡魔出現，以自機的實力仍未是它的對手，還是讓馬沙大佐處理吧。



## #12A 水陸兩用 MS 測試

地點：大西洋

難度：VERY EASY

勝利條件：目標 7 機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地魔蟹出擊

水陸用機有個特點，就是在水中擁有無限 BOOSTER（DASH 除外）。魔蟹的攻擊速度十分快，適合作突擊戰術。然而它的攻擊範圍頗細，未熟練會經常出現攻擊落空的情況，必須確定命中才可發動攻擊。



## #09 大水牛級攻擊空母護衛

地點：喜瑪拉雅山脈

難度：EASY

勝利條件：大水牛離開作戰區域

敗北條件：大水牛擊墜 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

大水牛會在戰鬥開始後不久才出現，自機大可主動攻擊，把接近空母的敵機擊破。攻擊應以威脅較大的陸 GUN 為先。



## #12B 水陸兩用 MS 實戰測試

地點：貝爾法斯特

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地愛爾蘭魔蟹出擊僚機出擊可能

愛爾蘭魔蟹的速度，在遊戲中可說是最慢的機體。擴散粒子砲發射時間必須硬直，因此不應常用，作戰時以格鬥及導彈為主導。強烈推薦空中 DASH 格鬥，命中範圍大之餘攻擊力超高，更可作追打，用途十分大。



## #10 「木馬」攻擊部隊支援

地點：衛星軌道 2

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（90 秒）

敗北條件：自機擊破

繼續進行接觸「木馬」的任務。敵 MS在一定時間後才會出擊，戰鬥初段可盡情攻擊「木馬」。但在中段再次遇到白色惡魔，這次更是手持流星鎚，要命的話最好還是遠離一點，繼續攻擊戰艦，直到作戰時間結束好了。





## #13 大水牛級攻擊空姆防衛

地點：紐約

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：大水牛擊墜 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

大水牛這次不會離開，所以不用理會，只要設定援護，向敵機發動猛攻，在大水牛被擊落前全滅敵機就可。以大水牛的裝甲來說，應該不是問題。較需注意的是處於高層大樓上的大砲陸 GUN 。



## #14 敵新型戰艦偵察

地點：紐約

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（120 秒）

敗北條件：馬沙專用渣古擊破/自機擊破

在紐約發現木馬的蹤影，於是自機與馬沙大佐前往偵察。敵機只有大砲與白色惡魔，而且是先後出現，二打一難度高極有限。反而要注意木馬的主砲，它可與白色惡魔的攻擊力不相伯仲，先擊毀砲台也是良策。正當快完成任務之際，加曼大人的大水牛竟然被擊落！最受自護國民愛戴的加曼大人，就在自機面前被殺……



## #18 巡洋艦防衛

地點：衛星軌道 1

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：姆撒爾擊沉　自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

除了大砲較具威脅外，其他敵機攻擊力其實十分貧弱。只要先消滅大砲，吉姆及鐵球不會帶來甚麼危機。另外作戰時應避免誤中戰艦，使其增大損傷。



## #15 試作MS救出

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：EASY

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：友軍大魔擊破 / 自機擊破

要救出回避能力極高的大魔，其實絕非難事。但開始時大魔正處於一對二的情況，自機最好選擇射程較遠的機體，務求盡早救助友機。只要能保持在可支援大魔的距離，完成任務應沒有問題。





## #19 陸戰艇防衛

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（150 秒）

敗北條件：GALOP 擊破　自機擊破

雖然高達只有裝備光劍，但GALOP 被斬四下就會一命嗚呼，自機的任務就是要阻止高達接近GALOP。最好使用一HIT打DOWN的BAZOOKA，中段出現的青之巨星賴巴好像不大幫得上忙，還是靠自己主動攻擊高達吧。





## #16 地上戰用 MS 實戰測試

地點：西雅圖

難度：EASY

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地大魔出擊

使用大魔的要訣，就是要不斷移動，因為大魔移動速度快，基本上橫移動已可回避大部份攻擊。與此同時看準敵機硬直施以砲擊，就是大魔的基本戰法。由於砲彈有被擊毀的機會，因此切忌與敵駁火。還有在往後移動時開火會造成硬直，亦能造成很大空隙，不用為佳。



## #20 阻攔作戰

地點：喜瑪拉雅山脈

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

為了阻止連邦軍集結，我軍開始了一系列的對抗作戰。在喜瑪拉雅山的敵軍中，最麻煩的就是坦克，而且有時候更同時出現兩機，唯有以遠距離炮火擊破是較安全的做法。



## #17 MA 支援

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：EASY

勝利條件：敵軍戰力 0/ 作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：阿沙姆擊破 / 自機擊破

因為阿沙姆是佛留於空中的關係，自機很多時候會被兩台敵機圍毆，這時要專心回避，自機的安全怎樣也是第一位的。另外亦要小心阿沙姆的炮火，特別是電網誤中，還好敵機會LOCK ON阿沙姆，趁未察覺自機時施以突襲吧。






## #21 阻攔作戰

地點：貝爾法斯特

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

普通的一個掃場作戰，敵機級數不高，與僚機合作不難完成任務。最後的兩台坦克距離太遠，不盡快擊破一機會十分危險。










## #22 偵察任務

地點：黑海南岸森林地帶

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（210 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

戰鬥初期的吉姆威脅不大，但中段出現的導彈陸 GUN 必須十分小心。導彈的遠距離追尾力極強，而且連射性高，被一發命中就必會繼續吃下第二、三發。對付此麻煩東西的最佳武器是機槍，正面與它駁火可擊毀所有導彈。



## #26 敵部隊行軍阻止

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：EASY

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

為阻止連邦進軍奧迪沙基地，自機於是對行軍部隊加以阻止。版圖上有大量戰車隊，多掃車可加快清場時間。敵機只有陸戰型系列，實力有限。





## #23 水陸兩用 MS 測試

地點：太平洋

難度：EASY

勝利條件：目標 7 機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地魔龜出擊

對魔龜的評價實在不高。機槍的彈數少，攻力亦差，1 HIT DOWN 的手部魚雷發射時硬直太長，射程又短，較為優良的地方可說是速度方面也算不俗。基本戰法是以格鬥為主，配合機槍作近距離戰。至於魚雷，如沒有十足把握命中，還是不用為妙。



## #27 基地警護

地點：奧迪沙

難度：EASY

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

戰鬥初的飛機部隊不會攻擊，可以不理。MS部隊在時間剩下80秒左右才會出現，敵機並沒有麻煩的炮擊系，戰鬥難度不高。



## #24 新型MS防衛

地點：太平洋

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：友軍魔龜擊破 自機擊破

敵軍戰力其實只有三台大砲型陸 GUN，但魔龜的防禦力實在太差，應選擇水陸用機體，以最快速度接近敵機將之擊破。



## #28 基地哨戒任務

地點：奧迪沙

難度：EASY

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自軍戰力 0　自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

與上關差不多，但多了幾台雷射大砲，可設定援護，先把這麻煩的MS幹掉。部份吉姆很快會逃走，為擊墜數最好主動攻擊。



## #25 攻擊敵輸送部隊

地點：西雅圖

難度：EASY

勝利條件：美迪亞 5 機擊墜

敗北條件：美迪亞 5 機離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

主要的目標是一炮一隻的美迪亞，可以待在它的航道上以逸代勞。敵軍MS可交給僚機處理，僚機有足夠能力讓自機不受任何騷擾。當然，如要擊墜數就不能不理會敵 MS 了。



## #29 奧迪沙防衛戰・陸戰艇防衛

地點：奧迪沙

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（240 秒）

敗北條件：自軍戰力 0/ 達布迪擊破

特殊條件：現地大魔再出擊可能

敵機的目標只有達布迪，自機大可從旁偷襲。後期戰場下方會有數台導彈陸 GUN，攻擊力頗高，應在其到達陸戰艇的位置前將之擊破。由於達布迪的體積大，於它附近作戰時應避免使用爆發力高的武器，如 BAZOOKA 等。









## #30 奧迪沙防衛戰・基地防衛

地點：奧迪沙

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0

特殊條件：現地渣古再出擊可能

終於與來犯的連邦軍進行正面交鋒。敵機會以二機一組出現，由於沒有僚機，自機最好停留在友軍機附近，防止出現一打二的情況。麻煩的大砲及坦克都會登場，在一定距離外一邊 STEP 回避一邊攻擊，是應付此類炮擊機的最安全方法。



## #34 友軍MA護衛

地點：貝爾法斯特

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：魔鯊擊破 / 自機擊破

敵機有約一半是大砲陸 GUN ，攻擊力及命中率均是對魔鯊的最大威脅。為配合魔鯊的行動，最好選擇水陸用機體，幫助解決水中的敵機，陸上的MS靠魔鯊的導彈已經足夠有餘。



## #31 共同作戰・敵部隊攻擊

地點：黑海南岸森林地帶

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地大魔出擊

真是想不到，竟然可成為黑之三連星的一份子！敵機只有逐台出現的陸吉，以及一堆沒用的61車，自機要做的只有搶擊墜數。正當玩得高興的時候，可惡的白色惡魔又再出現！還三兩下子就擊倒了佳亞和奧迪加！幸好自機大魔有極高速度，專注回避也勉強能應付。頭上的G戰機不理也罷，一輪猛攻後高達終於撤退，再消滅多一兩台陸吉就完成這個艱苦的任務了。



## #35 支援友軍撤退

地點：黑海南岸森林地帶

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

我軍部隊有大量戰車，雖然每台佔的戰力不高，但積少成多也是十分麻煩。幸好敵機只有裝備光線槍的陸戰型系列，只要選擇移動力高的機體，盡早接近擊破敵機就可。



## #32 奧迪沙撤退戰

地點：奧迪沙撤退戰

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（210 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地虜獲 MS 出擊

在連邦軍的猛烈攻勢下，奧迪沙基地終告失守。負責殿後的自機由於可駕駛性能頗高雷射大砲出擊，加上友機的坦克令戰鬥輕鬆不少。注意大砲的移動速度慢，對坦克的大砲需要以橫STEP回避。



## #36 支援友軍撤退

地點：喜瑪拉雅山脈

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

同樣地，我軍部隊以戰車為主。然而今次敵軍卻擁有坦克，無論對自機或友機均構成頗大危險，是集中攻擊的主要目標。



## #33 水陸兩用 MS 測試

地點：大西洋

難度：VERY EASY

勝利條件：目標 7 機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地雙面蟹出擊

雙面蟹的作用，其實與連邦的坦克差不多。雖然主砲的追尾不及坦克，但四門光線砲令命中範圍變得廣闊，使敵機難以回避。光線砲的缺點是射擊角度不足，對空可以頭頂的米加粒子砲補救，但下方卻是本機的弱點所在。另外雙面蟹的運動性十分低，不適合作近接戰，尤其是面對高達等運動性高的 MS ，必須遠離作狙擊。



## #37 敵輸送部隊攻擊

地點：太平洋

難度：NORMAL

勝利條件：美迪亞 5 機擊墜

敗北條件：美迪亞 5 機離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

只需擊破 5 機美迪亞就可完成任務。建議選用 BAZOOKA 等攻擊力強的武器，一開始要先佔據版圖上僅餘的陸地，偵察到美迪亞進入戰區便即時將之擊墜，待下一部美迪亞出現前就向敵 MS 埋手。



## #38 敵部隊擊破

地點：大峽谷

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：大水牛擊墜 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

本關的難度並不在於機體，而是地形。敵MS很多時候會在高處呆等，當自機一接近就攻擊，一不留意就會被擊中。戰鬥時應多點LOCK ON，看清楚敵機的位置。





## #42 試作MA護衛

地點：衛星軌道 1

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：渣古尼羅擊破 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

今仗我軍有自機、僚機及MA渣古尼羅合共三機，基本上沒有敗陣的可能。渣古尼羅的實力沒有想像中般不濟，只要別讓敵機圍攻它，就應該不會被擊破。



## #39 埋伏敵輸送部隊

地點：大峽谷

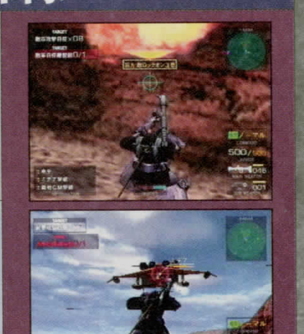
難度：HARD

勝利條件：美迪亞 10 機擊墜

敗北條件：美迪亞離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

美迪亞的航行路線，是沿著版圖中間的峽谷進行。自機若移動到峽谷底部，基本上會來襲的敵機少之又少，自機只要專注於攻擊美迪亞便可，其他敵 MS 就交給僚機吧。



## #43 敵部隊擊破

地點：SIDE 6 宙域

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

敵機只有吉姆與雷射大砲，十分普通的清場任務。敵機亦只有兩機同時出現，沒有甚麼難關。



## #40 巡洋艦支援

地點：衛星軌道 1

難度：HARD

勝利條件：麥哲倫擊沉

敗北條件：姆撒爾擊沉 / 自機擊破

其實敵軍的麥哲倫艦可交給姆撒爾，自機只需應付敵MS就足夠。敵機亦只有吉姆與鐵球，不足為患，空閒時幫忙送兩槍給敵艦就可。



## #44 排除敵埋伏部隊

地點：西雅圖

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：超過作戰時間（240 秒）/ 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

普通的清場任務。雖然有時間限制，但 240 秒是絕對足夠的，不用太急進，只要與僚機合作，把敵機逐個擊破，完成任務絕非難事。



## #41 宇宙用 MS 測試

地點：所羅門宙域

難度：EASY

勝利條件：目標 8 機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地加大魔出擊

加大魔的實用性明顯地比大魔低得多。宇宙空間不能突顯加大魔的移動力，加上其裝備是命中率較差的 BAZOOKA 系，於宇宙空間的戰鬥並不是它發揮的地方。反而在有重力（地面）的宇宙戰中，加大魔可完全發揮它的機動性，而其他機體卻被半無重狀態所束縛令運動性下降，本機因此能在有重力宇宙戰發揮莫大威力。



## #45 攻擊敵輸送部隊

地點：黑海南岸森林地帶

難度：HARD

勝利條件：美迪亞 15 機擊墜

敗北條件：美迪亞 2 機離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

所有美迪亞的航道並不會改變，自機應先在開始時抓緊美迪亞的唯一航行路線，然後將戰鬥集中於此範圍內，以免不慎被美迪亞逃脫。









## #46 敵部隊擊破

地點：SIDE 7

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

戰鬥開始的3台吉姆只是站著給你打，而在此之後亦不會有3台機體同時出現的情況，戰鬥的難度十分有限。除坦克較為麻煩外，沒有特別要注意的地方。



## #47 埋伏作戰

地點：紐約

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

十分麻煩的一戰，敵機差不多全是砲擊型機體，使自機經常在毫不知情的情況下被擊中。推薦選用大魔，以它的機動性可以較輕易避過砲擊之餘進行反擊。成功過版的要訣在於要經常留意 LOCK ON 顯示，以及 SEARCH TARGET 時小心誤 LOCK 戰車而導致危險。



## #48 MA 護衛

地點：衛星軌道 2

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：魔爪擊破 / 自機擊破

無論速度、裝甲、攻擊力，魔爪的性能均屬上級，讓它自行戰鬥也可以放心。自機的任務只要作輔助之役，支援魔爪已經足夠。



## #49 奧迪沙攻擊

地點：奧迪沙

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

這個清場作戰基本上沒有甚麼大問題，不過最好應先破壞版圖內的幾個高台，因為後期會有部份大砲陸 GUN 於高台上出現，居高臨下的射擊命中率頗高，要加倍小心。



## #50 虜獲MS擊破

地點：太平洋

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

今次的對手除了陸吉，就是原為我軍所用的水陸MS，其中包括魔蟹、魔龜及雙面蟹。由於本關的戰場是以水中為主，因此應選擇水用機。面對著與坦克不相伯仲的雙面蟹，就利用水中無限 BOOSTER 的優點，以高低差壓制對手吧。其他的敵機實力不高，沒有大問題。



## #51 敵部隊擊破

地點：大峽谷

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

這一戰實在令你生不如死。作戰剛開始就已經有兩台導彈陸 GUN 招呼，及後更有兩次 3 台導彈陸 GUN 圍攻的場面，在強力追尾的導彈陣下，自機隨時要一口氣吃下6發導彈。較佳的對策是以機槍作正面對抗，及避免同時被一台以上的陸 GUN 攻擊，這除了靠自機的走位外，也得依賴僚機的行動。



## #52 新型 MA 測試護衛

地點：SIDE 6 宙域

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：波羅號擊破 / 自機擊破

論難度，其實本關比之前兩個同是護衛 MA 的任務更為容易。波羅號以它的有線 BEAM 砲作武器，擊墜數可能比自機還要多。自機只需以密集炮火牽制敵機，減少敵人對波羅號造成的傷害就可以了。



## #53 陽動作戰

地點：貝爾法斯特

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

特殊條件：水陸兩用 MS 以外出擊不可

收到木馬正停泊於貝爾法斯特基地的情報，於是與友軍一起前往發動突襲。今 次雖然白色惡魔沒有出現，但大砲與坦克也不能輕視，若不加以牽制便會給他們擊破友軍令戰力下降。在敵機多於一台時，應先退後把陸吉擊倒，不然會很容易被坦克偷襲成功，吃他一炮可是很傷的。







## #54 友軍部隊支援

地點：大西洋
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（150 秒）
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破
特殊條件：水陸兩用 MS 以外出擊不可



木馬隊離開了基地橫渡大西洋，我軍當然不會放過任何機會。在未有敵 MS 來犯前，自機大可以蹂躪一下空中的運輸機，不過當恐怖的白色惡魔出現後，自機應立刻逃走，然後在遠處支援與高達交戰的魔鯊。然而以魔鯊當然不能阻擋很久，在它被擊破後，就要靠自己與高達單挑了。在一對一的環境，專心回避就應該可以順利過版了。

## #58 查布羅強襲・集合地點保持

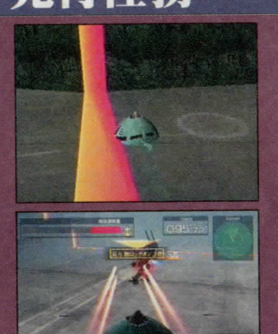
地點：查布羅
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（180 秒）
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破



為了確保侵入基地的部隊可安全撤退，於是自機負責死守基地出口的任務。這次比較簡單，戰鬥範圍集中在基地入口一帶的陸地，自機可專注於陸戰。由於不可令自軍戰力變成 0，自機的行動應以支援友軍 MS 為主，負責援護的角色。

## #55 查布羅強襲・先行任務

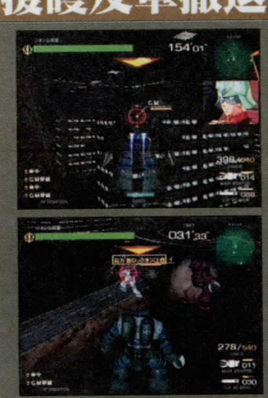
地點：查布羅
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力 0
敗北條件：超過作戰時間（180 秒）/ 自機擊破
特殊條件：以現地雙面蟹出擊



基絲莉亞大人又再下達命令，自機前往協助馬沙大佐強襲連邦軍的查布羅總基地。在森林地帶的敵機基本上以遠距離砲擊已可解決，比較麻煩的是在基地入口出現的 MS。對付這些敵機，與其以速度極低的雙面蟹勉強回避，倒不如跟敵人正面駁火，以自機超卓的裝甲壓倒敵機還來得輕鬆。

## #59 查布羅強襲・援護友軍撤退

地點：查布羅地下基地
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（240 秒）
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破



今次戰鬥的時間很長，選機時應以裝甲厚、運動性亦高的上級機體為先。戰鬥初應以守護友軍的魔龜為主，擊破接近魔龜的敵機。及後馬沙大佐到場增援，戰鬥就輕鬆得多了。自機在馬沙大佐附近只會妨礙大佐戰鬥，還是處理另一邊的敵機吧。在時間剩餘70秒時白色惡魔終於出現，這時應把它交給大佐，自機則對付其他雜魚 MS。最後大佐竟然不敵撤退，但時間還有20秒，在這段時間唯有以自機應付高達。只是 20 秒而已，勉強也可支撐下來吧。

## #56 查布羅強襲・降下作戰

地點：查布羅
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力 0
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破
特殊條件：雙面蟹出擊不可

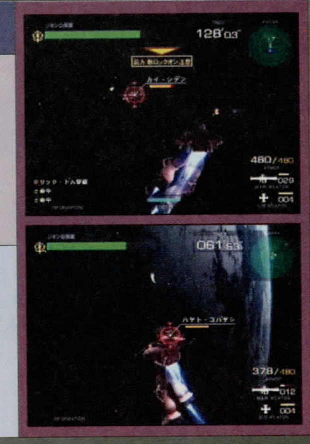




來到與連邦軍正面交鋒的一戰。這場戰鬥有兩種方法可選擇，如可應付水中戰鬥，可以選擇水用機體出戰，利用連邦的機體不擅水戰的弱點，引誘其下水加以消滅。若不熟水性的話，則可在開戰後立即前往基地入口附近一帶較多陸地的區域，在那裡展開殲敵行動。

## #60 阻撓木馬作戰

地點：衛星軌道 2
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（180 秒）
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破



又再一次突入與木馬隊的戰鬥。幸運地，今次並沒有白色惡魔的蹤影，只要成功牽制先後出現的雷射大砲與太空坦克，勝利就在眼前，其他 G 戰機及木馬等，威脅不大，不理也罷。

## #57 查布羅強襲・侵入部隊支援

地點：查布羅地下基地
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（210 秒）
敗北條件：友軍魔龜4機擊破/自機擊破



我軍魔龜部隊成功侵入查布羅的地下基地，自機亦展開了支援行動。友軍魔龜會在一段時間後撤退換上另一機，自機可給予足夠支援的話，不會輕易被擊破。然而以魔龜的實力，可不能抱太大期望，消滅敵機的責任仍然是在自機身上的。

## #61 地上部隊支援

地點：大峽谷
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力 0
敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



我軍部隊只有戰車，即使任由敵軍擊破也不會把戰力扣至0。敵軍只有實力較次的陸戰型系列，而最後的兩台虜獲機體亦只是渣古及老虎，沒有難度的一戰。







## #62 敵 NEW TYPE 部隊攻擊

地點：SIDE 6 宙域

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（150 秒）

敗北條件：自軍戰力 0/ 自機擊破

對手是木馬隊，自機可不要期望有甚麼戰果。把 TARGET LOCK ON 雷射大砲及更換出現的高達，然後專心回避吧。要等待敵機不是LOCK ON自機時才可發動攻擊。



## #66 試作MS測試

地點：阿巴奧外部

難度：VERY EASY

勝利條件：目標 10 機擊破

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地強人出擊

強人是一台完全格鬥型的機體。特點是格鬥攻擊力非常高，以及擁有一個非常堅硬的盾牌。基本的使用方法是以 STEP 接近敵機，等待空隙以距離遠兼出招快的前DASH格鬥攻擊。由於普通橫移動會令強人的攻擊角度造成偏差，特別是在地面戰，因此發動攻擊時應以 STEP 移動為主。導彈雖然攻擊力十分低，但可令敵機硬直繼而加以追打。機雷則可乘敵機靠近或正倒下時於四周放置，隨時可收意想不到的效果。



## #63 敵巡洋艦擊沉

地點：衛星軌道 2

難度：NORMAL

勝利條件：撒拉米斯擊沉

敗北條件：撒拉米斯離開作戰區域/自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

雖然護衛機只是吉姆與鐵球，但現在敵方駕駛員的實力較以往提升了不少，不能輕敵。把戰線拉到敵艦附近，邊消滅MS邊攻擊戰艦吧。有機會最好接近以格鬥攻擊戰艦，收效會比較大。



## #67 敵戰艦擊沉

地點：衛星軌道 2

難度：NORMAL

勝利條件：麥哲倫擊沉

敗北條件：麥哲倫離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

跟以往的同樣任務沒兩樣，敵機實力依然不濟。如已擁有強人的話更佳，其格鬥攻擊可迅速地擊破敵艦。



## #64 敵巡洋艦擊沉

地點：月神二號

難度：NORMAL

勝利條件：撒拉米斯擊沉

敗北條件：撒拉米斯離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

這任務有個非常簡單的完成方法，只要待戰艦到達戰區後，立即跳到戰艦上，敵MS要攻擊自機就會有點難度，而自機亦可不斷以格鬥攻擊艦橋，非常輕鬆就可過版。



## #68 月神二號攻擊

地點：月神二號

難度：EASY

勝利條件：鐵球 85 機擊破

敗北條件：鐵球 5 機離開作戰區域 / 自機擊破

完全是只有你打的一關，沒有甚麼可說，盡情享受破壞的樂趣吧！



## #65 敵戰艦擊沉

地點：SIDE 6 宙域

難度：NORMAL

勝利條件：麥哲倫擊沉

敗北條件：麥哲倫離開作戰區域 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

與先前的擊沉敵艦任務沒有很大分別，只是換上了裝甲較厚的麥哲倫而已，可選擇攻擊力較高的機體增加效率。



## #69 新型 MS 實戰測試

地點：德克薩斯衛星

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：以現地勇士出擊

勇士是除高達之外，性能最佳的一台機體。對付距離較遠的敵機，有彈速頗快的光線槍，而接近戰則有強力的薙刀，因此勇士是屬於遠近皆宜的萬能型。在MISSION MODE中勇士幾乎可以一槍一隻敵機，是後期戰鬥的主力機體。











## #70 敵部隊擊破

地點：衛星軌道 1

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

這次遇上的只是吉姆與鐵球部隊，實力不會對自機構成甚麼威脅，沒有難度的任務。



## #74 敵部隊擊破

地點：塔克拉瑪干沙漠

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

雷射大砲、太空坦克、導彈陸GUN，這三種最令人頭痛的砲擊機體齊集，難度頗高的任務。建議選擇機動性強，砲擊能力亦高的大魔出擊。緊記要經常留意LOCK ON，盡量保持所有敵機均在視線範圍內，一邊回避一邊進行反擊。



## #71 巡洋艦護衛

地點：SIDE 6 宙域

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：嶄新號擊沉 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

敵軍部隊主要由吉姆、鐵球及坦克為主。由於是護衛任務，可選擇較強的機體，加快清場的速度。



## #75 敵部隊搜索・擊破

地點：德克薩斯衛星

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能



這個任務的最大難度，在於高處狙擊的坦克，因此不應選擇格鬥機體出戰。只要小心留意遠方的敵機，本關的問題亦不算很大。

## #72 巡洋艦護衛

地點：月神二號

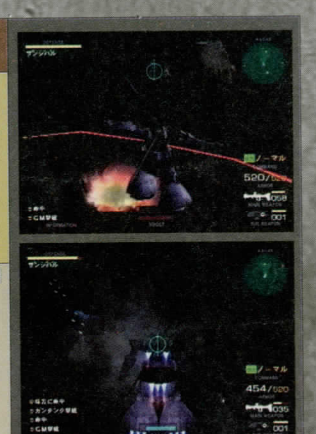
難度：HARD

勝利條件：嶄新號離開作戰區域

敗北條件：嶄新號擊沉 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

雖然同是護衛戰艦的任務，但今次是在有重力的地形上作戰，吉姆對戰艦的威脅大減。因此，自機應先解決掉坦克等砲擊機，解除對嶄新號的威脅。



## #76 要塞哨戒任務

地點：所羅門

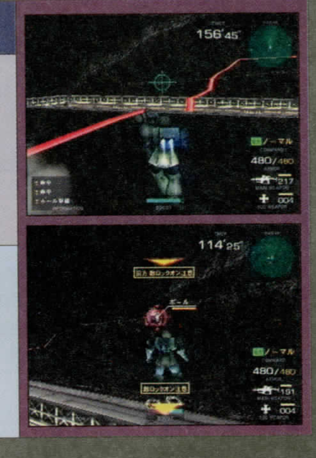
難度：EASY

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

敵方只會作零星反擊，而機體實力亦不濟，即使以兩台舊渣古出擊也可輕易解決，可說是有點無聊的任務。



## #73 敵部隊擊破

地點：衛星軌道 2

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

普通的清場任務，敵機實力不高，沒有甚麼特別的一關。



## #77 宙域警護任務

地點：阿巴奧宙域

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

同樣是警戒任務，敵機實力亦同樣地不濟。部份敵機更會在一輪攻擊後便逃去，大可省回一排彈藥，仍然是無聊的任務。









## #78 哨戒任務

地點：所羅門宙域

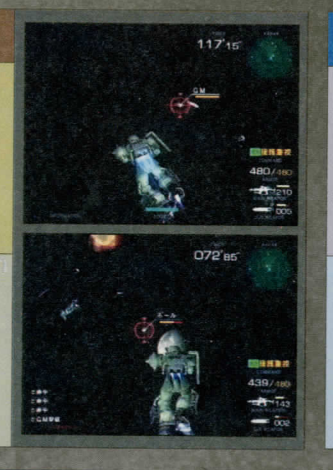
難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（150 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

到底這種任務要持續到甚麼時候？而且今次時間更短，完全沒有失敗的理由。真希望連邦軍快點來進攻呢……



## #82 所羅門防衛戰・敵部隊迎擊

地點：所羅門

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0

特殊條件：現地加大魔再出擊可能

來到與連邦軍正面駁火的一戰。由於在有重力的環境下作戰，因此推薦以加大魔出擊。即使自機被擊破也可再出擊，應以較積極的戰法為主。當有三機同時出現的情況時，應先擊破較弱的吉姆，減低被圍攻的危險。



## #79 所羅門防衛戰・巡洋艦防衛

地點：所羅門宙域

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：姆撒爾擊沉 / 自機擊破

連邦軍終於開始正式進攻所羅門。防衛戰的首個任務是護衛戰艦，由於友軍機體沒有限制，可以任由它們去送死。同樣地，自機應先向攻擊力最高的坦克埋手。



## #83 所羅門防衛戰・敵第二波迎擊

地點：所羅門

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（400 秒）

敗北條件：自軍戰力 0

特殊條件：現地加大魔再出擊可能

今次戰鬥需要支撐達 400 秒之久，自機要作出至少被擊破一次的準備。戰鬥時應採取主動，務求保持自軍戰力充足，應付最後出現的白色惡魔。幸好今次高達是裝備彈速較慢的 BAZOOKA，雖然破壞力高但易於回避，自機應可加以牽制，以免友軍機被高達大量屠殺。



## #80 MA 實戰測試防衛

地點：德克薩斯衛星

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：魔霸擊破 / 自機擊破

擁有破壞力超強的粒子砲，加上對光線武器用的 I-FIELD，魔霸的強橫實力不容置疑。只要到了魔霸量產成功的時候，連邦軍算甚麼！任務中除了雷射大砲可對魔霸造成一點傷害外，小吉姆們只是當砲灰而已。自機只需當作普通的殲敵任務就可，不用擔心魔霸。



## #84 所羅門撤退戰

地點：所羅門

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

連邦軍竟然使出秘密巨大兵器，令所羅門遭受嚴重破壞，司令部最後決定撤出基地，自機因而負擔起殿後的重任。本關的敵機與之前其實沒有大分別，而所羅門之役也接近尾聲，不妨以強力的機體出擊。



## #81 所羅門防衛戰・敵戰艦迎擊

地點：所羅門宙域

難度：HARD

勝利條件：麥哲倫 3 隻擊沉

敗北條件：麥哲倫離開作戰區域 / 自機擊破

強烈推薦對艦的最佳武器－強人。只要不斷往戰艦處插、插、插，不消一會已可把一艘敵艦擊沉。敵方的MS亦不強，在雷達看到敵機接近才將之擊破亦未遲。



## #85 魔霸支援

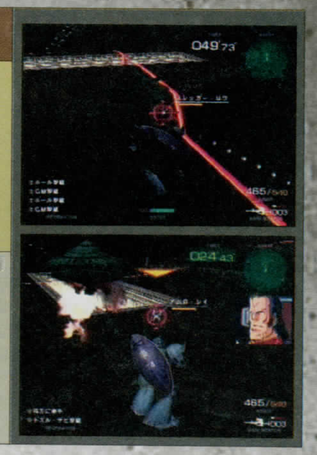
地點：所羅門

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（240 秒）

敗北條件：自機擊破

所羅門終於陷落，杜茲魯中將竟親自駕駛 MA 魔霸出擊！小吉姆在魔霸面前就如螻蟻被踐踏，自機亦沒有甚麼可做，唯有幫忙消滅敵機好了。然而在殺得興起的時候，一部G戰機竟然發出自殺式攻擊，令魔霸受到重創，接著白色惡魔更在戰場上出現，手持 BAZOOKA的高達兩下子就把魔霸擊破，中將就此陣亡。但現在不是傷感的時候，高達就在面前。相信之前已有與 BAZOOKA 高達對抗的經驗，加倍小心別被擊中就可安全完成任務了。







## #86 所羅門宙域撤退戰

地點：所羅門宙域

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（210 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

為了使我軍能安全撤出所羅門，自機便需幫助阻攔追擊的連邦軍。這次任務較為麻煩的地方只是有部份時間需要同時對付三機，只要設定僚機援護，集中把敵機逐一擊破就可。



## #90 所羅門攻擊

地點：所羅門宙域

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

同樣是清場戰，這個時候自機應有足夠的高級MS應付戰鬥，可放心使用一槍一隻吉姆的勇士等出擊，減低任務的難度。



## #87 友軍MS支援

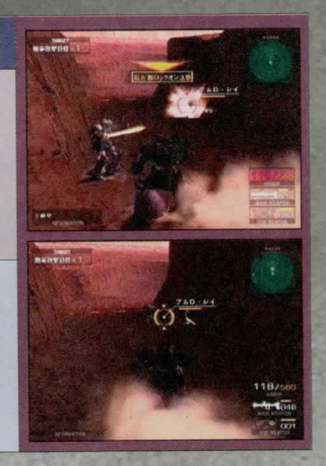
地點：德克薩斯衛星

難度：VERY HARD

勝利條件：高達擊破或撤退

敗北條件：自機擊破

這一戰其實不算太難，只需要在遠處觀戰已經可以。我軍先後派出數台大魔，馬哥的強人及馬沙大佐的經勇士，敵方卻只有高達一機，然而除了馬沙大佐外，其他全機也被高達擊破，自機則只可在遠處作支援射擊，在一番努力下終於擊退高達，但我軍亦付出了很大代價……



## #91 敵部隊搜索・擊破

地點：喜瑪拉雅山脈

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

敵方只有陸戰型，基本上問題不大。最後的三台敵機由於同樣裝備光線槍，因此自機可能會被命中率及破壞力均超強的「交叉槍」擊中，傷害頗大，必須小心回避。



## #88 新型MA防衛

地點：所羅門宙域

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（160 秒）

敗北條件：波羅號擊破 / 自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

有強力的波羅號，加上僚機的支援，初期的戰鬥應該沒有問題，馬茜的 G 戰機亦一如以往的不需理會。不過後期高達出現後則應立刻設定援護，不斷向高達攻擊，使它不能襲擊波羅號。因為以高達的實力，即使是波羅號也會輕易被擊破……



## #92 大型 MA 地上測試護衛

地點：黑海南岸森林地帶

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：魔霸擊破 / 自機擊破

又一次進行護衛魔霸的任務。與上次一樣，一眾手持光線槍的陸戰型只有被踐踏的命運。雖然最後兩台是導彈陸 GUN ，但遺時已晚，勝利已經在望了。



## #89 敵部隊擊破

地點：月神二號

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

雖然只是普通清場任務，但現時敵機的技術已比之前提升了很多，性能較低的機體已應付不來，選機時應選擇大魔、勇士等強力的MS出戰。本任務中最危險是兩台砲擊機同時出現的時間，由於距離遠會很難命中，而接近戰鬥又可能被圍攻，較安全的做法是設定僚機援護，以密集砲火把敵機擊破。



## #93 敵部隊擊破

地點：紐約

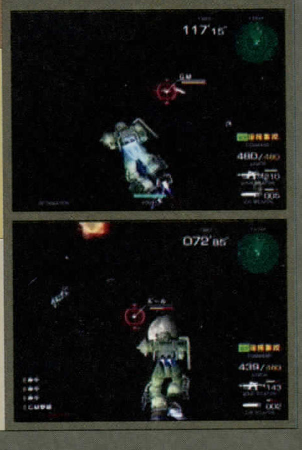
難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

戰鬥一開始已經有 6 發導彈恭候大駕，如正面衝進敵陣只有被浮空一段時間，應向橫回避導彈，待它們 RELOAD 時才進行反擊。及後亦有數台砲擊機體，然而當陸吉陸續出現時，戰鬥就變得輕鬆多了。



## #94 MS 輸送艦襲擊

地點：大西洋

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：尤剛擊沉 / 自機擊破

特殊條件：水陸 MS 以外出擊不可

敵機全均是出現在艦艇之上，而且全是雷射大砲及導彈，自機在水中被狙擊會十分危險，應及早把敵機打進水中。另一個徹底的方法，倒不如先把版圖上的艦艇全部破壞，大家都在水裡的話自機就有利得多了。



## #98 敵部隊擊破

地點：西雅圖

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0

特殊條件：現地 MA 再出擊可能

我軍只有自機出擊，以一敵二、甚至以一敵三是很困難的戰鬥。不過不用擔心，因為當自機被擊破後，就可以強勁的魔霸再出擊，而且裝甲是999，盡情地踐踏敵機吧！注意後期出現的部份陸 GUN 裝備了火箭砲，應先將之消滅，不然以魔霸的回避力，即使多高裝甲也是沒用的。



## #95 敵部隊擊破

地點：黑海南岸森林地帶

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

戰爭已發展到這地步，作地面戰的機會已不多，不妨多選用強力的地上機體，好讓宇宙可用的MS得到休息。說回這任務，敵機沒有太大威脅，只要與僚機合作得宜，要完成任務亦不算困難。



## #99 敵部隊擊破

地點：太平洋

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力 0

敗北條件：自軍戰力 0

特殊條件：僚機出擊可能 / 水陸 MS 以外出擊不可 / 現地 MA 再出擊可能

敵機又是以麻煩的導彈及雷射大砲為主。雖然自機被擊破後可以MA魔鯊再出擊，但在命中率極高的大砲及導彈之下，勝算十分微，最好還是以開始時的MS完成任務。若真的不幸被擊破，魔鯊唯有以小島作掩護，不斷發射對地導彈搏一搏吧。



## #96 NEW TYPE專用MA支援

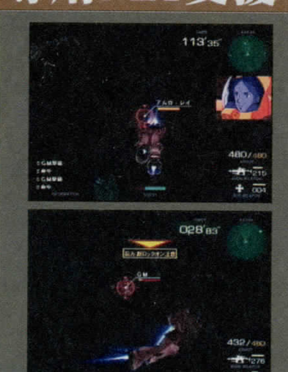
地點：所羅門宙域

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（140 秒）

敗北條件：自機擊破

今次的任務是支援我軍的王牌 NEW TYPE，跟隨愛美號與白色惡魔交戰。由於自機實力仍差很遠，可以做的只有在一旁觀戰，不時以槍火支援而已。然而高達的實力始終太強，連愛美號也不敵，但高達的駕駛員在擊破愛美號後，不知為何逃走了，而自機在應付一堆吉姆後，就可完成任務。



## #100 宙域哨戒任務

地點：阿巴奧宙域

難度：NORMAL

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

這次哨戒任務比較困難，因為在戰鬥餘下約 30 秒時出現雷射大砲，而且更同時出現三機，這時應專心回避，等待時間的過去，這樣總比臨門一腳來得好。



## #97 要塞哨戒任務

地點：阿巴奧外部

難度：EASY

勝利條件：作戰時間終了（180 秒）

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能

哨戒任務可說是這段時間最簡單的任務。敵機數量少，機體級數又低，不妨以現在出場機會較少的低級 MS 出擊，好讓強勁的主力機體休息一下。



## #101 阿巴奧決戰・巡洋艦防衛

地點：阿巴奧宙域

難度：HARD

勝利條件：作戰時間終了（240 秒）

敗北條件：姆撒爾擊沉 / 自機擊破

連邦軍終於開始對我軍最後一個要塞阿巴奧發動攻擊。本作戰與以往的護衛戰艦作戰沒有大分別，敵機的攻勢亦不算猛烈，只要積極攻擊減少戰艦的傷害便可。



## #102 阿巴奧決戰・敵戰艦迎擊

地點：阿巴奧宙域

難度：VERY HARD

勝利條件：麥哲倫5隻擊沉

敗北條件：麥哲倫離開作戰區域/自軍戰力0/自機擊破



攻擊敵艦的任務之前亦試得多，這次戰法依然不變，接近戰艦不斷以格鬥攻擊，若有敵MS接近就先處理掉。難度只在於數量問題，別只顧攻擊戰艦而被雜魚偷襲便行了。

## #106 阿巴奧決戰・敵戰艦迎擊

地點：阿巴奧外部

難度：VERY HARD

勝利條件：麥哲倫3隻擊沉

敗北條件：麥哲倫離開作戰區域/自機擊破



在有重力的戰場上殺戰艦，當然是乘上艦上，直接攻擊艦橋了。如是者應該可以成功擊沉兩艘敵艦。當第三艘艦準備進入戰區時，馬沙大佐的自護號與白色惡魔先後登場。兩軍王牌對壘，當然不是這個小小軍官可插手的事情。自機還是乖乖的待在遠處，集中攻擊第三艘戰艦吧。當然，不能只顧打艦而被高達偷襲成功，這可是一、兩槍便足以致命的。

## #103 阿巴奧決戰・敵部隊迎擊

地點：阿巴奧外部

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力0

敗北條件：自軍戰力0

特殊條件：現地勇士再出擊可能



兩軍對壘的一戰，由於可以再出擊，戰鬥時不需要有保留。然而在作戰途中，得知基力總帥被殺，兇手竟然是基絲莉亞大人！不過無論如何，本隊曾多次受到基絲莉亞大人的恩惠，自機可不能就此背叛，還是先解決眼前的敵人吧。最後的三台雷射大砲，被圍攻只有被擊破的份，自機應緊靠一邊回避，盡力先擊破一機，之後的兩機就好辦得多了。

## #107 阿巴奧決戰・要塞防衛

地點：阿巴奧內部

難度：NORMAL

勝利條件：敵軍戰力0

敗北條件：自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能



NORMAL難度的任務，對自機來說已經是容易非常的任務。初期的敵機只有一槍一隻的鐵球，較危險的應該算是後期三台一組的小吉姆，在狹小的戰場作戰，交叉槍是最恐怖的攻擊。幸好小吉姆的耐久不高，善用僚機的援護吧。

## #104 阿巴奧決戰・巡洋艦支援

地點：阿巴奧外部

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力0

敗北條件：姆撒爾擊破/自機擊破



姆撒爾會圍繞著要塞中心作順時針運行，自機應保持在戰艦附近，以免戰艦在另一邊遭敵機魚肉。當友軍被擊破兩機後，強力的MA魔爪會出現增援，頓時令自機的工作量減輕了不少。

## #108 阿巴奧決戰・敵戰艦擊沉

地點：阿巴奧內部

難度：VERY HARD

勝利條件：白色基地擊沉

敗北條件：自軍戰力0/自機擊破



曾與自機交戰多次的木馬隊，終於到了決戰的時候。木馬就停泊在阿巴奧的入口，護衛的有兩台雷射大砲。自機可以戰艦本身作掩護，一邊回避兩台敵機的攻擊，一邊向木馬進襲。友軍的機體亦可作誘敵之用，只要在雷達中確認到自機不在雷射大砲的攻擊範圍，就要把握機會攻擊戰艦。在一輪苦戰後，終於把木馬擊沉……

## #105 阿巴奧決戰・擊退侵入之敵

地點：阿巴奧內部

難度：HARD

勝利條件：敵軍戰力0

敗北條件：自軍戰力0

特殊條件：現地加大魔再出擊可能



阿巴奧內部的地形相當狹窄，被三機圍攻時會十分麻煩。遇到這種情況，應盡量保持三台敵機的位置在同一方向，然後一邊回避一邊集中擊破最接近的一機。自機必須不斷移動或橫STEP，不然被三機的交叉槍擊中就差不多可報銷了。順帶一提，當友軍被擊破兩機後，MA渣古尼羅會出現支援，它的速度較高，十分適合作誘敵之用。

## #109 阿巴奧決戰・巡洋艦護衛

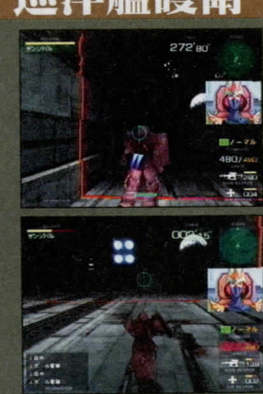
地點：阿巴奧內部

難度：VERY HARD

勝利條件：作戰時間終了（280秒）

敗北條件：嶄新號擊沉/自機擊破

特殊條件：僚機出擊可能



為了自護公國，以及報答基絲莉亞大人的照顧，自機必須保護嶄新號，讓基絲莉亞大人得以安全離開。敵機其實只會兩機一組出現，與僚機合作把敵人盡早擊破，就可令嶄新號的損傷減低不少。後期有部份敵MS會在嶄新號上出現，自機要多點留意，盡量保持在可以最快速度救援戰艦。





## #110 阿巴奧決戰・高達擊破

地點：阿巴奧內部

難度：VERY HARD

勝利條件：高達擊破

敗北條件：自機擊破



可惡的白色惡魔，之前讓自機嘗了不少苦頭，趁現在失去了頭部及左手，能力減低了，是反擊的好機會！只要選用高性能的機體，以自機身經百戰的經驗，一對一沒有可能會輸掉。加上沒有限制的友軍機，終於可以戰勝高達了！

# 隱藏要素一覽

## 使用敵軍機體

只要以任何一個難度完成ARCADE MODE一次，就可在ARCADE MODE與對戰模式選用敵軍的機體。虜獲MS的性能與本身有一點差異，連邦軍的自護機體會加強了射擊能力，但防禦力會較原來為差，自護方面則是相反。而且MS顏色會有所改變，相當有趣。




## 隱藏機體

在ARCADE MODE中會出現一些MA，只要把這些MA擊破並完成遊戲，就可在對戰模式選擇該機體。MA的操縱方法與MS大有分別，使用時要注意一下。以下為所有可得到的隱藏機體一覽：

### 連邦軍

| | | |
|---|---|---|
| G-FIGHTER | G-BULL | G-SKY |

### 自護軍

| | | |
|---|---|---|
| 阿沙姆 | 魔鯊 | 魔爪 |
| 渣古尼羅 | 魔霸 | 波羅號 |
| 愛美號 | | |





## EXTRA MISSION

完成了連邦與自護兩方的MISSION MODE後，就會在MISSION中出現EXTRA（エクストラ）的選擇。這是MISSION MODE的強化版，所有敵機的AI也增強了不少，不會再出現敵機站著任打的情況。而自機則只有開始時給予的每款機體一台，雖然作出戰後不會扣裝甲但回復速度亦變得較慢，而且被擊毀後就不能再使用，非常考驗你技巧與戰術的模式。



TEXT：時雨





# NEO·GEO於韓國再發足！SNK®復活之方程式

**雖然 SNK 已在去年尾宣告破產，但自從《THE KING OF FIGHTERS 2001》發售後，舊 SNK 遊戲之續集仍是一浪接一浪地推出，NEO · GEO平台又回復了之往的熱鬧。而令SNK遊戲復活的關鍵，其實是一系列韓國的遊戲公司！今次，筆者會為大家探討一下新生的SNK的詳情及其未來之發展計劃。**



## 韓國公司接手 SNK 之原因

「為什麼SNK的遊戲版權會落在韓國公司手中？」相信玩開日本製街機遊戲的朋友都有這個疑問。其實NEO · GEO這個平台，在韓國早已經「落地生根」。而其原因，則要由 SNK 的經營策略說起。

當年 SNK 為了將 NEO · GEO 在全世界普及，採取了一個極其聰明的銷售策略，例如在遊戲可以賣得較高價錢的「遊戲先進國」(如日本、香港、美國、歐洲等)中，SNK便將遊戲先行發售，但遊戲的價格會較貴。等到遊戲已經在這些國家普及後，下一批新貨才開始向其他較不富裕的國家發售，當然這時遊戲的價值設定會非常合理。其實NEO · GEO遊戲在日本的價格已經不高，如果價格再向下調整，就算是最缺乏資金的店舖也能夠購入，遊戲 NEO · GEO 哪有不普及的道理？

另一個令 NEO · GEO 普及的原因，是亞洲各國之遊戲機中心是以擺放「底板遊戲」(即非大型體感遊戲)為主，NEO · GEO 遊戲自然會成為會成為箇中主力，加上由於文化上和日本相近，亞洲人對 SNK 創造出的角色、遊戲設定也比較有好感，好像《KOF》系列在香港、韓國等地歷年不衰，和這點便不無關係。

由此可見，當 SNK 宣佈破產的時候，擁有自己的遊戲產業，而且有大量FANS支持的韓國主動SNK伸出援手，是十分自然的事。其實韓國公司和SNK合作已有一段很長的歷史，他們對於亞洲普及NEO · GEO平台也付出了很大的功勞。相信而未來的日子，SNK遊戲會在韓國人之手中繼續發展下去！

## 解構新生 SNK 之組成要素

### PLAYMORE

正如上期在本刊「街頭 GAME 霸王」中也有報導，SNK 之版權，包括遊戲名稱、角色等，已全面轉移至韓國公司PLAYMORE之手。日後和NEO · GEO平台有關的計劃，全都會以 PLAYMORE 這間公司為中心。

### MEGA ENTERPRISE

與 PLAYMORE 合資設立 SNK NEOGEO KOREA，並正進行《METAL SLUG 4》之開發工作。

### SUN AMUSEMENT




日本之 NEO · GEO 發售商，現繼續銷售 NEO · GEO 遊戲、MVS 底板及經營 SNK 舊有的遊戲機中心。

### EOLITH




取得了《KOF 2001》及《KOF 2002》之開發權，將成為未來 SNK 格鬥遊戲之開發主力？

### UNO TECHNOLOGY




韓國著名之遊戲開發商，以往曾將MVS遊戲移植至PC上，是在韓國普及NEO · GEO 的功臣。現正開發 PC 遊戲《KOF ONLINE》。

### BREZZA SOFT

日本遊戲開發公司，由舊有 SNK 開發人員組成。有份參與《KOF 2001》及《METAL SLUG 4》之開發工作。

### NOISE FACTORY

日本遊戲開發公司，為《戰國傳承 2001》之開發商。現正參與《METAL SLUG 4》之開發工作。

### SNK NEOGEO KOREA

負責於韓國經營一切有關 NEO · GEO 之業務。

### SNK NEOGEO HONG KONG

PLAYMORE 全資之香港SNK分公司，負責亞洲(除日本及韓國外)地區之 NEO · GEO 業務。





SNK的人氣動作遊戲《METAL SLUG》，將會以新人物及新系統完全復活！遊戲雖然仍是以MVS底板製作，但畫面的精緻程度比上一集更高，而且還加入了大量新的武器可供玩者乘搭，充滿新鮮感！




電單車

速度相信會非常高的電單車，跳躍能力看來也十分不俗！







BRADLAY

作為敵人時相當麻煩，但當成為自己武器後便極度強力的BRADLAY。按C掣的飛彈連射絕對是消滅敵人頭目的好幫手。





3ton TRUCK

大家也十分熟悉的大貨車，從畫面來看它似是純粹的交通工具。







木頭

這也是交通工具的一種？



新增武器

METALCROW

外型極具威勢，但實際的戰鬥力會如何？

FOLKLIFT

起重機？武器可以裝在哪裡？

WALKMACHINE

四足步行兵器！似是將機動力和火力集於一身的武器

人物設定首次公開！



MARCO ROSSI　FIO GERMI　TREVOR SPACY　NADIA CASSEL




## THE KING OF FIGHTERS ONLINE

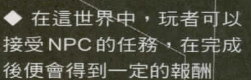
《KOF ONLINE》是一套將《KOF》的世界搬至網上，讓玩者可以在內生活、認識朋友和戰鬥之遊戲。本遊戲基本上是一套RPG，但卻加入了對戰格鬥的要素，戰鬥更會即時在3D的空間中進行！遊戲現在的完成度已有80%，在3月更會進行BETA TEST，香港的玩家記得密切留意了！



◆ 選人畫面，初期可以選擇的角色只有22人，但在開啟了隱藏人物後，總人數便會加至36人



◆ 在這世界中，玩者可以接受NPC的任務，在完成後便會得到一定的報酬

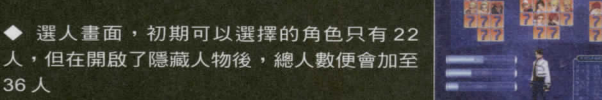








◆ 必殺技指令也是用鍵盤和滑鼠來輸入？





◆ 如無意外這應是選擇招式的MENU吧，大家可以見到京的必殺技以ICON的形式表示在左下角



◆市中心大混戰！



◆即使不用戰鬥，大家也可以在市內和其他玩者談笑





TEXT：時雨　2002年春推出●SAMMY●FIG●NAOMI（GDROM）底板



CAPCOM離開街機市場，SNK破產……當2D格鬥界正處於一片沈寂的狀況下，2D格鬥迷終迷找到了黑暗中的一絲曙光了！因為《GUILTY GEAR XX》宣佈將於今年春季正式登場！今期我們會為大家介紹新參戰的四名新角色！

# 新參戰之四名新角色登場！GUILTY GEAR XX

## 在「欲望」下旅行的結他人 I-NO

PROFILE

目的

有關她的一切，包括身世、目的等全是不明。

性格

她喜歡以說話來戲弄男性，然後在內心譏笑，並以此為最大的樂趣。還有只要是她產生了興趣的事情，不論是處於甚麼狀況、甚麼地方，她都會不顧後果地去參與其中。

### 角色戰鬥風格預測

從畫面上來看，I-NO應該是一名會使用結他來作出打擊技，和用音波來作飛行道具為主體的角色，依附在她的帽子上的魔鬼(？)也值得留意一下。另外，有消息指出她的DASH是特殊類型，有其特別的用法！由公佈的資料推測，她應該是適合不斷向前，以速度和密集攻擊壓迫對手的角色。



◆ 身為結他手，I-NO會利用她手中的結他來做出各種豪快的打擊技

◆ I-NO擁有不少會令人聯想起音樂的招式

◆ I-NO頭上的帽子打開血盤大口，射出音符來攻擊？

◆ 這是她的一擊必殺FINISH勝利姿勢？

## 被死靈纏身的青年 ZAPPA



PROFILE

目的

ZAPPA在還是小孩子的時候已被惡靈S子所纏身。S子周不時會佔據ZAPPA的身體，做出各種非普通人類可以做到的奇怪動作。在這段期間ZAPPA的身體之負擔會很大，因此ZAPPA常會在不知不覺間受了重傷。

ZAPPA一直以為自己是患上了不治之症，某天他聽到了有關闇之醫師「FAUST」的傳聞，由於聞說他的醫術超越了醫學的領域，任何奇難雜症都可以治好的，於是ZAPPA當作他是自己最後的希望。不過由於FAUST居無定所，普通人很難得到他治療的機會，再這樣下去ZAPPA恐怕自己未見到他已經死掉。於是ZAPPA開始了他找尋名醫的旅程……

性格

ZAPPA性格有少許懦弱，但在其他方面卻沒有自己的個性，只是個十分普通的年輕人。在被S子纏身後，ZAPPA的身體經常無緣無故變得虛弱，精神也變得有些錯亂。但ZAPPA本身對自己被上身後的事情是毫無記憶的。

◆ 由死靈S子所做出的招式千奇百怪，玩者可以完全掌握到它們的用法嗎？





◆ 這是蹲下防禦？抑或是DASH？姿勢看來很低，可以回避上段攻擊呢

### 角色戰鬥風格預測

ZAPPA擁有許多超自然、怪奇的動作，除了在單獨行動時有一套攻擊方法，在被身邊周圍的三隻惡靈上身後也有另外一套攻擊的方法，而且在上身後的攻擊距離看來比較長。由於有兩套不同的動作，用起上來比較困難，上級者向角色？

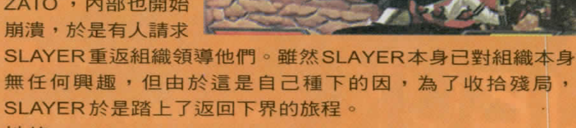


◆ 由背部吐出飛行道具？

# 發起了暗殺組織的吸血鬼

## SLAYER

**PROFILE**



目的

SLAYER是吸血鬼一族的末裔，原本他是ZATO和MILLIA所屬的暗殺組織之最高負擔者。

由於暗殺組織失去了他們的領導者ZATO，內部也開始崩潰，於是有人請求SLAYER重返組織領導他們。雖然SLAYER本身已對組織本身無任何興趣，但由於這是自己種下的因，為了收拾殘局，SLAYER於是踏上了返回下界的旅程。

性格

SLAYER的性格非常沈著冷靜，對任何人都會擺出紳士般的姿態，而且充滿了風度。興趣是「戰鬥」和「俳句」(日本式的詩歌)，不過他並不喜歡充滿了殺意的戰鬥，戰鬥對他來說只是用來決定優劣的比試。SLAYER不喜歡干涉他人的行為，對於他人的事情是採取絕對的放任主義，十分冷酷。但也由於這種性格，導致暗殺組織走錯了方向，對此感到需要負責。

### 角色戰鬥風格預測

由其外表和背景來看，SLAYER有如一個古堡的城主。另外留意他有不少攻擊都是不用武器的，如無意外他應是主要使用拳腳的直線型角色。攻擊的距離和範圍也十分不俗。



◆有如在空中飛行的空中DASH



◆這是擁有無敵時間的DASH？



◆這個縮後的動作是閃避的一種？之後會立即反擊嗎？

# 用搖搖為武器的富家少爺

## BRIDGET

**PROFILE**

目的

BRIDGET是個出生於大富豪的家庭中男孩子，但他自小便接受到成為「大小姐」的禮儀和英才教育。這是由於村中的迷信習俗相信孖生兄弟會帶來不幸，本來他會被迫離開村落，但他的父母不忍心，於是便令他偽裝成女孩子生活。

為了讓父母不用擔心，他本日極力裝作得極之幸福快樂，但他發現自己越表現得自己幸福，在暗地裡他的父母便越傷心。為了根本地解決這問題，他得出一結論——自己要成為真正的男孩子，和離開這條充滿迷信的村落。

就在這時，BRIDGET看到了一張懸紅啟事，他於是下了踏上旅程的決定……

性格

不拘小節，反應緩慢，是性格有點傻的類型。

基本上他是那些喜歡有趣事物的小孩子，但有時也會有些過激的行動，為別人帶來麻煩。不過他本人對此沒有自覺，仍然是非常幸福的樣子。他這個性格，可說是為了安慰父母所做成的，而學懂玩搖搖，也是為了向外表現自己幸福的手段之一。

### 角色戰鬥風格預測

外型有如童話內的小孩子，由於是使用搖搖來做武器，攻擊力應該不會太高。不過他的必殺技相信會十分有趣，例如他可以將搖搖放置在場中某處，再利用它和角色本身來作出連攜攻擊！



◆這隻玩具熊是……這種攻擊應會吸引到一班女FANS吧



◆雖然是男孩子，但不能否則他的動作實在極之「可愛」……



◆利用搖搖使出DUST ATTACK！射程看來並不長








TEXT：時雨 發售日未定● NAMCO ● FIG ● SYSTEM 246 底板

# AOU SHOW 版畫面大公開！




雖然最近宣佈了將會延期推出，但 NAMCO 方面在 AOU SHOW 前夕公開了大量《SOUL CALIBUR II》的最新畫面，當中更包括了設計完全改變了的舊角色ASTAROTH！相信喜歡重量級角色的朋友必定會非常興奮！

## ASTAROTH

外型重新設計過的人造人ASTAROTH，由輕便的衣著看來，他應該會加強了機動力，並同時保持一貫的力量感。那巨斧的破壞力仍然健在！




## CASSANDRA

CASSANDRA的招式雖然部份是由SOPFITIA所繼承過來的，但開發者方面也為她加入了不少新招式，以突出她那俏皮的性格。在對戰時，這些招式或會為對手帶來壓力啊。




## TAKI

TAKI那種講求近身戰、以速度壓制對手的戰鬥風格，在今集也會繼承。一如早前公開了的故事設定般，TAKI已可以靈活地利用她那把新的「滅鬼丸」，再配合「裂鬼丸」作出的二刀流攻擊，必定能在輕量級角色中殺出一條血路。




## IVY

有關 IVY，開發人員指出在上集一些由於技術上的限制而不能實現的要素，在今集將會悉數加入。而大家從畫面上見到那攻擊距離超長的招式，便是其中之一。也正因為如此，IVY 的性能在今集會和上集有較多的不同之處。




## 御劍平四郎

御劍一方面沒有失去他獨有的豪快氣質，另一方面又保留了他一貫易用且強力的特性，作為主角級的角色，他實在當之無愧。




## NIGHTMARE

圖上 NIGHTMARE 捉著 CASSANDRA 的一連串動作，是他今集新追加的投技。NIGHTMARE一直以來的形象都是攻擊力高、攻擊距離遠、「一擊必殺」，這形象在今集將會完全繼承下去。




## 洪潤星

強調洪潤星那種將劍術和腳技融合了的戰鬥風格，是 NAMCO 開發人員的目標之一。由於他的性格設定比起上集更為「熱血」，相信定能為舊 FANS 們帶來一份新鮮感。










自分と"対話"してくれる車を探せ！

# 頭文字D

## 最速公路傳說「頭文字D」快將推出！

以日本人氣漫畫作品「頭文字D」為題材的業務用賽車遊戲「頭文字D ARCADE STAGE」，即將在各大遊戲機中心同大家見面！這款由SEGA開發的業務用賽車遊戲採用NAOMI 2基板開發，透過最新的CG技術，遊戲在表現賽車以至周圍景物、光影等各方面，都做到有如電影般的逼真效果，現在廠方宣佈遊戲的完成度已達到100%，廣大的車迷做好熱身，準備迎接新一輪的公路飛車吧！

## 原作角色完全登陸！




在今次遊戲內所有登場的車種以至車廠名稱，都會完全由原作故事引進遊戲之內，合共23種不同的款式。在遊戲開始之前，玩者需要先選擇車廠的品牌，然後再挑選自己喜愛的戰車款式；此外，各車種的性能亦會根據原作中設計而成，換言之，車種的分別會直接影響玩者駕駛時的情況，在行駛直線及轉彎方面亦將會有很大影響，大家必須小心選擇。






(イニシャル) 頭文字D Arcade Stage



## 等級的分別！

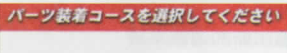
開發小組為了進一步將遊戲的難易度進行分級，在今次遊戲內，合共分為四段比賽用公路，當中包括妙義〔初級〕、碓冰〔中級〕、秋名〔上級〕以及八方原〔超上級〕，而每條賽道更會有日、夜兩種時間出現。如此強勁的賽車遊戲，作為「頭文字D」FANS的你密切留意喇！




## 自行改裝強化性能！

遊戲主要分為三個模式，分別是「公道最速傳說MODE」、「TIME ATTACK MODE」以及「對戰MODE」。除了挑戰時間及對戰用的模式之外，玩者將可透過每場比賽勝出後取得的金錢，到不同的零件店鋪，購入各種不同的部件來提升戰車的性能和行駛力。

此外，遊戲亦特別設有一個名為「CARD SYSTEM」的系統，只要購入一張特製卡片〔DATA CARD〕，便可以將改裝後的資料儲存，好讓玩者在下次遊戲開始時能夠直接擁有同樣裝備、又或是用作與其他玩者進行對戰之用。

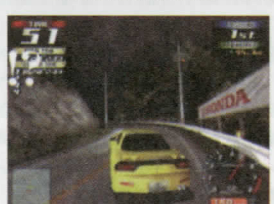






## 挑戰公路名人！

本作一共收錄16名原作角色，玩者可以因應自己的能力去挑戰各路名人，例如初級的有庄司慎吾、中里毅，中級的有佐藤真子、沙雪，至於上級當然就離不開高橋涼介、高橋啟介與及主角藤原拓海等等，你有信心將他們逐一擊敗嗎？






| 車廠 | 角色 | 車種 |
|---|---|---|
| TOYOTA | 藤原拓海 | TRUENO GT-APEX〔AE86〕 |
| | 秋山涉 | LEVIN GT-APEX〔AE86〕 |
| | 小柏佳 | MR2 G-Limited〔SW20〕 |
| NISSAN | 中里毅 | SKYLINE GT-R V-specII〔BNR 32〕 |
| | 池谷浩一郎 | SILVIAs〔S13〕 |
| | 佐藤真子、沙雪 | SILEIGHTY〔RPS13〕 |
| MAZDA | 高橋涼介 | RX-7 TypeooIII〔FC〕 |
| | 高橋啟介 | RX-7 Type R〔FD3S〕 |
| MOTORS | 須藤京一 | LANCER EVOLUTION III GSR〔CE9A〕 |
| | 岩城清次 | LANCER EVOLUTION IV RS〔CN9A〕 |
| HONDA | 庄司慎吾 | CIVIC SIR II〔EG6〕 |
| | 酒井 | INTEGRA TYPE〔DC2〕 |
| | 二官大輝 | CIVIC TYPE R〔EK9〕 |
| | 館智幸 | CIVIC TYPE R〔EK9〕 |







BY：時雨





# 街頭 GAME 霸王

一年比一年冷清的 AOU EXPO，是否暗示了街機界的未來是一片暗淡？筆者作為「街機人」，也不禁極之擔心……

## 「史上最弱」的展出作品名單？！

### AOU 2002 AMUSEMENT EXPO

在每年這個季節，都是各大遊戲展舉行的日子。不過由於東京 GAME SHOW 已改為一年只舉行一屆，導致這個春天只剩下於22日舉行的街機遊戲展覽「AOU AMUSEMENT EXPO」支撐場面。而隨著街機市場不斷萎縮，今屆AOU的參展商和參展作品都是歷年最少的……「到底當中那一套作品是場內的焦點？」這個就連筆者也答不到大家。




| 主要展出作品 | 開發商 | 類型 |
|---|---|---|
| 雷朋三世 THE TYPING | SEGA/WOW ENTERTAINMENT | ETC(打字) |
| THE KING OF ROUTE 66 | SEGA/SEGA-AM2 | RAC |
| WORLD CUP CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2001~2002 | SEGA/HITMAKER | SLG |
| THE MAZE OF THE KINGS（暫稱） | SEGA/HITMAKER | STG |
| 頭文字 D Arcade Stage | SEGA/SEGA ROSSO | RAC |
| SOUL SURFER | SEGA/SEGA ROSSO | SPT |
| 鼬鼠之 CHOCO MARKER | ECOLE SOFTWARE | PUZ |
| DOG STATION | KONAMI | 育成SLG |
| 麻雀格鬥俱樂部 | KONAMI | TAB |
| MARTIAL BEAT | KONAMI | 音樂 |
| XTRIALRACING | KONAMI | RAC |
| DDRMAX2 | KONAMI | 音樂 |
| GUITAR FREAKS 7thMIX | KOANMI | 音樂 |
| drummania 6thMIX | KONAMI | 音樂 |
| beatmania II DX 7thstyle | KONAMI | 音樂 |
| SOUL CALIBUR II | NAMCO | FIG |
| 魔斬 ~MAZAN~ | NAMCO | ACT |
| 太鼓之達人 3 | NAMCO | 音樂 |
| 熱中！職業棒球 2002 | NAMCO | SPT |
| GUILTY GEAR XX | SAMMY | FIG |

## 時代是 0093 年！《聯邦對自護 2》！？



雖然這消息未得到CAPCOM方面證實，但日本方面有遊戲機中心的負責人透露《機動戰士GUNDAM 聯邦對自護》的續集正在開發當中！由於傳聞中遊戲的名稱為《機動戰士GUNDAM 聯邦對自護 2 馬沙之反擊》，因此大家相信遊戲將會以高達電影《馬沙之反擊》為背景，那即是說 ν GUNDAM 、沙煞比、阿索龍等機體都會登場？不過話說回來，如果要找適合用作遊戲的高達時代，0093 年的確是個不錯的選擇，至少各機種的強弱、用途都明確，而且各MS都有一班忠實的FANS支持。唯一的問題是，遊戲會不會是以宇宙戰為主？如果是，那麼請 CAPCOM 方面重新設計過系統，因為《高達 DX》的宇宙戰有時真的幾悶……

## 唔係嘛？又改版？《VF4.1》夏天登場？

另一個未確認的傳聞。剛剛推出了 VER.C 和 PS2 版的《VIRTUA FIGHTER 4》，居然最近又有傳 SEGA-AM2 將會在夏天推出新版《VF4.1》，據說這不只會是改變遊戲平衡度那麼簡單，因為SEGA方面會在這版本中加入一個新角色，而這角色是完全的新人抑或是會是相撲手鷹嵐則仍未清楚，只知道他（她）會是一個主力使用投技的角色！另外遊戲會採用的底板是不是 NAOMI2 仍未清楚。




雖然發出這消息的人說得言之鑿鑿，但筆者相信懷疑消息的可靠性。《VF4.1》推出的可能性並不是沒有，只是在距離 VER.C 推出半年又再推出新改版實在是太快了……

## 任天堂、SEGA 及 NAMCO 共同開發 GC 互換街機用底板「TRIFORCE」

在AOU EXPO舉行前數天的2月18日，任天堂、SEGA及NAMCO三家公司向外公佈了有關 GC 互換街機用底板「TRIFORCE」的詳細情報。

這次破天荒的合作，其實是體現了 NAMCO 和 SEGA 在 2001 年 9 月簽定了的「業務用遊戲事業的廣泛性合作協議」中，有關「共同開發次世代業務汎用三次元電腦顯示底板」計劃的結果。透過任天堂的協助，計劃才得以具體地實行。根據這三間公司的表示，今次合作的目的有以下三項：

1. 擴大業務用遊戲的市場
2. 創造出成本效益高的業務用遊戲開發環境
3. 連結家庭和業務遊戲設施，藉此創造出新的遊戲系統

TRIFORCE 的試作版會在 AOU EXPO 中展出，並會有 DEMO 遊戲作示範之用。

雖然任天堂、SEGA 和 NAMCO 尚未有遊戲公佈會在 TRIFORCE 上開發，但筆者預計今次合作的目標將會是低年齡玩家的市場，因為街機市場本身已有 SYSTEM 246 、NAOMI 2 和 X-BOX 街機底板（SEGA、MICROSOFT共同開發中）存在，論性能和價格，大家都相差不遠，因此採用哪一塊底板，純粹只會影響到日後該遊戲會移植至哪一部家用機上。而 NAMCO 和 SEGA 為了令街機市場活性化，吸引低年齡玩家是方法之一。和任天堂合作，讓小朋友的父母們認識NAMCO和SEGA的品牌，而任天堂又可以藉此解決 GC 遊戲不足的問題，絕對是互惠互利的做法。



上回我們談到，宮本茂在加入任天堂之後整整三年，終於有機會參與他的第一個遊戲開發工作。但這款原定以卡通《大力水手》作為提材的動作遊戲作品最終卻因為版權問題而告吹，但這正好給了宮本一個發揮他的才華的機會。宮本茂運用他已培養多年的畫漫畫技巧，創作了一位到了今天已家喻戶曉的遊戲人物角色——Mario。

# MARIO 與 DONKEY KONG 的誕生

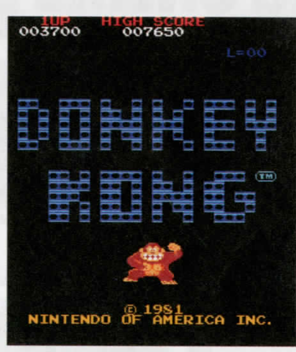
不過，當時的宮本對於遊戲程式製作根本一竅不通，但他亦深知道，假如要有效地對一款遊戲的整個開發工作作出適當的佈署和統籌，電腦程式知識是不可或缺的。於是，宮本便由基礎開始，逐漸掌握遊戲製作技術的知識，他亦經常請教當時開發部門內的編程人員。宮本認為，一款遊戲的策劃人其中一個最重要的責任，便是從程式員的角度去評估每一個遊戲概念在技術上是否可行。宮本完成了遊戲的計劃書之後，便交給當時他的上司橫井軍平審核。

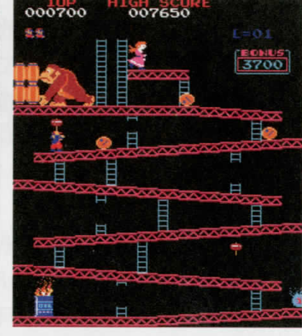
橫井看過計劃書之後，對於整體遊戲的設計都感到非常滿意，但對於遊戲中的主角只能利用爬上木梯這個方法避開不斷滾下來的木桶，橫井即似乎不太喜歡。橫井認為，這樣不斷重覆的爬梯動作將會破壞遊戲的節奏，於是橫井便提意宮本修改有關的內容，橫井自己則提意讓主角可以直接利用跳躍避開攻擊，他認為這能令遊戲更加有趣。

而宮本自己又想出了主角避開攻擊的第三種行動：執起大槌將木桶打碎。不過，宮本又需要面對另一個問題：這款開發中的遊戲只是供替換《Radar Scope》內的ROM之用，但由於《Radar Scope》這款遊戲的框體只有一支控制桿及一個操作按鈕，如何用一個按鈕控制主角的各種行動？這亦是為什麼在《Donkey Kong》中的大槌攻擊是「全自動」的原因。

1981年，這款由宮本擔任策劃工作的街機遊戲終於開發完成，並取名為《Donkey Kong》。至於《Donkey Kong》這個名稱，是宮本經與當時負責任天堂出口業務的工作人員討論過之後，所想出的一系列候選名字之中的其中一個，這些名稱包括《Honkey Kong》、《Crazy Kong》等等。任天堂開發部內於是便舉行了一次選舉，最後選出了《Donkey Kong》(意為「愚蠢的腥腥」) 作為這款遊戲的名字。

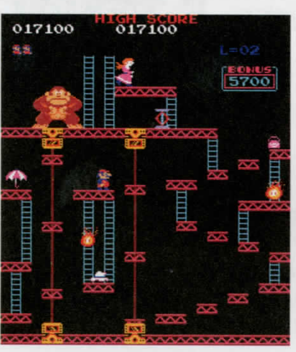
開發工作完成之後，日本任天堂方面隨即將約2000套《Donkey Kong》遊戲的ROM送往美國，而NOA方面的工作人員亦立即將積壓在貨廠內的《Radar Scope》內的ROM更換為《Donkey Kong》。

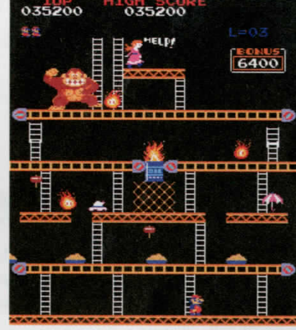


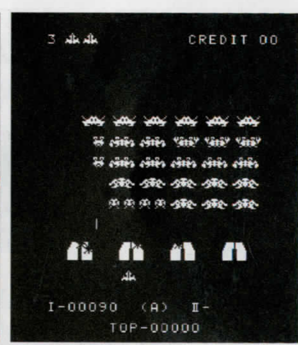







◆《Donkey Kong》(1981) 遊戲畫面




◆《Space Fever》(1978) 遊戲畫面

## 「Mario」名字的誕生

一切準備就緒之後，工作人員便開始測試這款被注入了新靈魂的舊主機。當時NOA的工作人員第一眼注意到的，是遊戲的主角與當時為了存放大量《Radar Scope》存貨而租用的貨倉的主人的長相非常相似，這位貨倉主人的名字便是Mario Segari。而「Mario」的名字便是起源於此。

《Donkey Kong》在美國推出之後，其優秀的遊戲性立即令它大受歡迎，2000部原本積壓在貨倉內的主機框體瞬間便清理得一乾二淨，NOA更立即向日本方面提出追加生產的要求。《Donkey Kong》可以說是為任天堂在美國市場站穩陣腳的重要一步。

日本任天堂獲得《Donkey Kong》在美國大受歡迎的消息之後，亦決定在日本推出這款遊戲。結果，《Donkey Kong》在日本同樣大受歡迎，宮本茂亦一躍成為任天堂遊戲開發部的中心人物，之後他亦被委派負責多個遊戲開發計劃，例如《Donkey Kong Jr》(1982) 以及《Mario Brothers》(1983) 等等。

## 任天堂的街機事業

提到任天堂的街機業務，其實在任天堂正式全力投入電視遊戲事業之前，於1976至86年的十年間，任天堂曾先後開發過超過四十多款街機遊戲作品。不過，初期任天堂的遊戲創作業務其實並不算成熟，正如在我們介紹任天堂的「Color TV Game 6」及「Color TV Game 15」遊戲主機是亦曾經提及高，這些遊戲機內的遊戲都是抄襲當時由Atari所推出的作品 (例如《撞磚》等)，又例如任天堂所推出的一款街機作品《Space Fever》(1978)，亦明顯是抄襲自Taito的著名作品《Space Invader》。不過，無論如何，《Space Fever》這些作品的確為任天堂帶來豐厚的利潤，並總算將任天堂從當時的經濟困境挽救過來。

不過，宮本茂的出現正好為任天堂注入了一鼓創意的源頭，《Donkey Kong》的推出意味著任天堂由跟隨著的角色轉變成一位真正的領導者。(待續)

TEXT：時雨







# 將 MAGIC 100% 移植至虛擬世界！

# MAGIC:THE GATHERING ONLINE

●TAB
開發商：WIZARDS OF THE COAST
系統要求：Windows 95 以上 /PII 333 以上 /64M 以上 / SVGA High-Color 以上 /HDD 600M/ 互聯網連線
推出日期：2002 年春

《MAGIC:THE GATHERING》(MTG)是全世界最受歡迎的TRADING CARD GAME，其實應該說，現時所有TCG都是由《MTG》的系統發展出來的。一直以來，熱心的玩家們都期待可以在網上玩《MTG》，不過《MTG》上兩套電腦遊戲的網上對戰功能表現令人失望，導致網上《MTG》對戰始終發展不起來。

時至今日，WIZARDS 在吸收了上兩次失敗的經驗後，終於明白到玩家的口味和需要，並委託LEAPING LIZARD這間遊戲開發商，設計出《MAGIC THE GATHERING ONLINE》(MTGO)這套完完全全為網上《MTG》對戰而設的遊戲。它的完成度之高，簡直是將現實生活中的《MTG》世界完全移植至虛擬世界一般！











## 遊戲免費下載？！

你沒有看錯，《MTGO》的遊戲的確是免費的，玩者只需從WIZARDS的網頁處下載遊戲程式，再申請一個《MTGO》的ACCOUNT，便已經可以開始遊戲。「難道世界上真的有免費午餐？」當然不是了。和現實生活一樣，玩者在網上用來對戰用的「咭」，是要花錢去買的，而這些咭的價錢會和真咭相同。

## 24 小時隨時開局

《MTGO》提供了現時《MTG》最流行的所有玩法，由最普通的「CONSTRUCTED」、講求即時思考的「SEALED」、「DRAFT」和「ROCHESTER DRAFT」、以至到可以最多八人同時戰鬥的「TWO-HEADED GIANT」和「EMPEROR」都有。在網上玩《MTG》的最大優點，是不論在任何時候（只要SERVER沒有DOWN），玩者都可以在網上找到過百名對手，隨時都可以「開局」。好像一些香港不是太過流行的玩法如「ROCHESTER DRAFT」，在《MTG》的世界大賽經常都會採用，現在透過《MTGO》，玩者便可以經常進行特訓了。



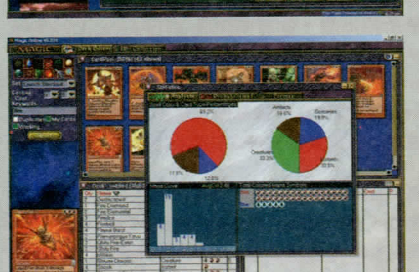
## 「LEVEL 5 裁判」常駐網上

由於《MTG》咭的種類繁多，即使玩者明白遊戲的玩法和規則，有時咭與咭之間在互動起來時會出現矛盾，不知如何處理才好。類似的問題在《MTGO》是不會出現的，因為遊戲本身已是一個「LEVEL 5裁判」(《MTG》的裁判是要考試的，而LEVEL 5是最高的一級)，玩者沒有任何作弊的可能。如果玩者一直以來對《MTG》的規則都是「半桶水」的話，《MTGO》便是最佳的學習教材了。



## 新咭源源不絕

《MTG》每年都會推出三至四套新咭，而《MTGO》也會在新咭的推出當日更新，做到和現實生活完全同步。好像剛在本月推出的《TORMENT》，現在於《MTGO》上已經有得玩了！



免費 BETA 測試進行中！
大家現在可以在以下的網址，下載到《MTGO》的 BETA 版：
http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/modownload







TEXT：春日恭介

# Parallel Harmony

ぱられるはぁもにー

さらば ぱられるはぁもにー 愛の戦士たち‥‥？

開發商：HimeyaSoft
系統要求：MMX 166MHz 以上 /64MB RAM 以 /HDD 300MB 以上 /640X480,32000 色以上
推出日期：2002 年 3 月 15 日

## 暴笑愛情喜劇

主角本來是一個普通得不能再普通的男孩子，但在一次機緣巧合之下，打門了一扉不思議之門，這扉門是可通往一個類似明治時代世界的通道，而且剛好門的另一邊正是一所女子學校，那邊的女子非常之古靈精怪，有貓女、女幽靈還有狐狸精，總之是奇形怪狀，加上主角這個呆頭呆腦的傢伙和他那些三尖八角的朋友，結果弄出笑話一籮籮。



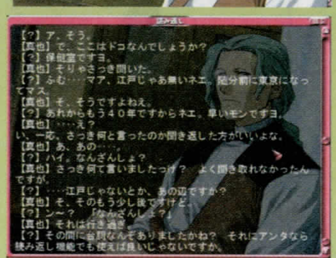




## 對應「WHEEL」

對話當然是這類遊戲的命脈，而 PARALLEL HARMONY 則加入了對應滑鼠的「WHEEL」之功能，玩官只要轉動滑鼠上的「WHEEL」，便可以重閱之前出現過的對話，有錯過了的，便可以藉此重看一次，以免有什麼漏誤。





## 簡單明快的系統

遊戲的系統非常簡單，主要由三個指令構成，分別是「觀察」、「對話」及「考慮」。再加上行動選擇，便成了全個遊戲的操作系統。另外畫面構成亦十分簡潔，但當中又不時加插特別的效果，令遊戲更加活潑，不像一般AVG般枯燥乏味，只等那些半身象和對話視窗。




## 好感度

這種類型的遊戲，通常也有好感度之類的設定，本作亦不例外，玩官藉動作選擇，對話選擇及三個指令的活用，來增加女角門對主角的好感度，而好感度則可以在「好感度ぱらめ一た一」中一目了然。那好感度對遊戲有什麼影響？各位玩過便知…




## 人物介紹

### 野野村沙也香

私立鳴尋學園的一年生，成績一般，是游泳部的經理人，性格十分內向，不善詞令，小小事也可令她面紅耳赤。



### 宮野 都

府立明尋女子學園的女學生，喜歡購物和曬太陽，喜歡的物件是被爐。性格開朗不區小節，還有小許好色。



### 中善寺音夢

府立明尋女子學園的三年生，是都的學長，也是退魔一族的人，什麼時候也會手持長刀，單看外表已知是個沉實穩重的人，喜歡食物是雞蛋糕。



### 通草佳乃香

府立明尋女子學園一年生，不喜歡說話，而且總是跟在別人身後，就像影子一樣，雖然有著討好的外形及臉蛋，但只會說些令人毛骨悚然的陰暗台詞。



### 宇佐未見美

府立明尋女子二年生，是都最要好的朋友，興趣是新聞閱讀，說話有關西口音。

### 榎本雛綺

明尋女子學園三年生，身材高挑，是眾人的大姐姐，而且言談舉止也和藹可親，不過其實她背後是有著一個驚人的秘密...

### 柿本沙智

鳴尋學園的老師，從來沒有人敢呼她的真實姓名，喜一切甜的食物，主教的是化學科。












《嵐之丘》的造型

不算是太過性感吧

最近這位日本玉女擔綱演出的舞台劇《嵐之丘》，備受傳媒所關注，但焦點不是她的演出，而是她那一襲宮廷式的戲服。酥胸露臂，髮鬢散亂，跟她之前的所有形象大有出入。但她本人對這次的演出十分重視，而且表示不會對戲服作出回應。其實若果有留意過松隆子早其廣告的朋友，也應該不會對她的性感陌生，在一些硬照廣告中，她早已有同等程度的出演，所以今次外間對松隆子的報導，未免是有點大驚小怪。



《嵐之丘》的其中一將海報

# —松隆子(松たか子)


像透了一個清純女學生


有沒有一點像宇多田光?



## 藤間隆子


沒有多小個人可以認得出是她呢

她的原名是藤間隆子，1977 年出生於東京都，自小受父親松本幸四郎的影響，對戲劇有濃厚的興趣，在中學時期已經不時參與校內的話劇活動，而且因為其父是個有名的演員，所以亦不乏演出機會。在亞細亞大學畢業後，經父親的朋友介紹及自己的努力，加入了劇團演出。1994 年參演電視劇《花之亂》，飾演日野富子年青時期，從始為更多人所認識。之後在1996年，舉世震驚的經典日劇《悠長假期》播出，差不多所有劇內的角色也一炮而紅，松隆子當然也不例外。由於《LONG VACATION》(悠長假期)前後在多個東南亞的地方播出過，所以她的知名道便與日俱增，套用現時電視的尺度，絕對是「國際巨星」。1997年的一齣《LOVE GENERATION》(戀愛世紀)，奠定了她跟木村拓哉金童玉女的地位，而且亦得到「收視保證」的美名。雖然之後她不停穿梭舞台劇、電視劇及歌唱事業中，但表現一直也只是平平。直至2001年1月，《HERO》在日本播出，這套劇令她跟木村的收視傳說再現。不過最大的得益，可能是松隆子自己，因為在劇中的角色，是她從來未嘗試過的，而且那個「四眼妹」的造型亦獲得空前的好評。


就是這個「四眼妹」了

## 個人資料

日文姓名：松たか子
中文譯名：松隆子
日文原名：藤間隆子
英文姓名：Matsu Takako
英文原名：Fujima Takako
出生日期：1977 年 6 月 10 日
身高：166cm
星座：雙子座
血型：A 型
出生地點：日本東京
初中：白百合學園
高中：堀越學園
大學：亞細亞大學
所屬公司：Papado
唱片公司：日本 Polydor K.K.
嗜好：看電影、話劇
專長：彈鋼琴
喜愛食物：豆腐、餃子
喜愛演員：Denzel Washingto
喜愛歌手：The Beatles
父親：松本幸四郎
母親：藤間紀子
哥哥：市川染五郎
姐姐：松本紀保


















## 電視劇

| | |
|---|---|
| 2001/8 | TBS 電視 [走向光明] 飾演：金子美鈴 |
| 2001/1 | 富士電視台 [HERO] 飾演：雨宮舞子 |
| 2000/1 | 富士電視台 [相親結婚] 飾演：中谷節子 |
| 1999/5 | NHK-BS2 [櫂] 飾演：富田喜和役 |
| 1998/10 | 富士電視台 [親子情人] 飾演：高橋美久 |
| 1998/4 | 富士電視台 [Love Generation特別劇集] 飾演：上杉理子 |
| 1997/10 | 富士電視台 [木曜 special 奇跡的生還者 3] 客串演出 |
| 1997/10 | 富士電視台電視劇 [ 戀愛世紀 ] 飾演：上杉理子 |
| 1997/9 | NHK-BS2 電視劇 [ 春燈 ]　飾演：富田綾子 |
| 1997/4 | 富士電視台電視劇 [ 一個屋簷下 2 ]　飾演：望月實希 |
| 1997/3 | MBS 特別電視劇 [ 古都的戀歌 ]　飾演：內藤桃代 |
| 1997/1 | 富士電視台新春特別電視劇 [ 青春的地圖 ]　飾演：村中宏子 |
| 1997/1 | TBS 電視劇 [ 龍馬がゆく ]　飾演：千葉沙奈子 |
| 1997/1 | NHK 電視劇 [ 藏 ] 飾演：烈 |
| 1996/12 | NHK 電視劇 [秀吉總集篇 ]　飾演：淀殿 |
| 1996/10 | 富士電視台電視劇 [ 是誰造就這樣的我 ] 飾演：岩崎奈津子 |
| 1996/10 | 富士電視台電視劇 [ 長假特別篇 ]　飾演：奧澤京子 |
| 1996/6 | 富士電視台電視劇 [ 長假 ] 飾演：奧澤京子 |
| 1996/4 | 富士電視台電視劇 [ 古佃任三郎 8 話－魔術師的選擇 ] 飾演：毛利 |
| 1996/1 | NHK 電視劇 [ 秀吉 ]　飾演：淀殿 |
| 1995/6 | NHK-BS 電視劇 [ 藏 ] 飾演：烈 |
| 1994/4 | NHK 電視劇 [ 花之亂 ] 飾演：日野富子（少女時代） |











## 舞台劇

| | |
|---|---|
| 2002/1 | 嵐之丘 |
| 2001/4 | 夏日酒店 |
| 1999/5 | セツアンの善人 |
| 1999/1 | 天涯之花 |
| 1999/9 | ラ.マンチャの男 |
| 1998/3 | 哈姆雷特 |








# 不是最終回的最終回作品
# 最新木之本櫻首辦作品







◆筆直的魔法杖和柔軟的長袍來了一種強烈的對比，不過，大家可以留意到木之本櫻用溫柔的手拿著魔法杖的姿態，實在非常出色。

●DATA●

比例：1:6

高度：約25cm

部件數目：19

原型製作：宮川武

價格：15000日圓

◆這作品最大的部份是披在木之本櫻身上的白色長袍，而在內部的暗影製作一定要非常小心，否則便不可以營造出飄逸的感覺。

◆面部造型是眾多木之本櫻作品之中最成熟的一個，同時表現出木之本櫻的成熟與溫柔的兩種不同性格。眼部的製作亦是作品之中最精細的。

CLAMP的作品《CARD CAPTOR SAKURA》實在是近年來一套極之受歡迎的作品，不論是漫畫又或者動畫方面也是一樣，而在模型玩具方面，其實在日本也推出過很多有關《CARD CAPTOR SAKURA》的產品。

在《CARD CAPTOR SAKURA》之中，主角「木之本櫻」除了是一個非常可愛的女孩子之外，因為很多時會穿上新奇華麗的衣飾來作戰，而這些便是片集中吸引人的地方。

這個剛推出的「木之本櫻」首辦是個1:6的作品，全高約25cm，造型方面是以TV版最後一集之中「木之本櫻」的變身後的姿態為藍本，給人的感覺不像是早期的作品一般的活潑，反而多了一點的成熟的味道，而這首辦最特別的便是在眼睛的製作，以及衣服的飄逸感覺。

◆雖然白色的袍非常奪目，不過，基本的衣飾依然非常吸引，尤其是在其柔軟的感覺上更加是製作得非常出色。

## 模型新貴
# MG版ZETAPLUS即將推出



BANDAI所推出的高達模型作品實在為BANDAI的盈利作出很大的貢獻，而在現時高達推出的模型作品之中，除了BB戰士之外，MASTER GRADE（MG）便是現時推出數目最多的系列作品。

最新將會推出的ＭＧ作品便是在《聯邦先鋒戰》之中的機體「ZETAPLUS」，這機體基本的設計是來自TV版的「Ｚ高達」，所以在型態上兩者是非常相似，不過，這部「ZETAPLUS」在某程度上，其受歡迎程度是比「Ｚ高達」更高的。

在之前其實已經推出過ＭＧ版《聯邦先鋒戰》中的「FAZZ」，這次「ZETAPLUS」的推出其實亦是大家意料中事吧！



**●DATA●**

比例：1:100
發售日期：2002年2月
售價：3000日圓



# 《魔戒》FIGURE作品 火速登場！

繼《哈利波特》之後，另一部由小說改編而成的電影作品《The LORD of the RING》（港譯：魔戒首部曲 魔戒現身）已經在香港上映，相信這又會是一套非常受歡迎的電影作品。

事實上，《The LORD of the RING》這套作品可以說是RPG迷心目中的經典，因為在作品之中，根本便是一個最典型的ＲＰＧ故事模式，而不少的RPG作品，也是以這部作品作為藍本而製作的，而有精采的作品，又怎會沒有相應的商品推出呢？

這次隨著《The LORD of the RING》推出的FIGURE，基本上便是故事之中出現的人物，而當中可以分為4個不同的系列，分別是「6吋FIGURE」、「DX HORSE & RIDER SET」、「6吋雙人FIGURE SET」及「12吋FIGURE」。

當中種類多的便是「6吋FIGURE」，共有10款之多，分別有故事之中的主要人物，包括「FRODO BAGGINS」、「GANDALF」等。



【6吋FIGURE】系列　每個售2400日圓




【DX HORSE & RIDER SET】系列　每個售5400日圓



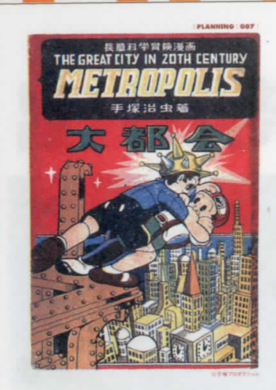
【6吋雙人FIGURE SET】系列
每個售3600日圓



【12吋FIGURE】系列
每個售6300日圓








# 充滿警世意識的名作
# 大都會

上映日期：2002年2月22日
放映戲院：百老匯電影中心
片長：107分鐘

大家對未來有甚麼的夢想呢？當然，現在的人類已經積極的在研究機械人的使用，而且有了一定的成就，不過，機械人的出現是否意味著新時代的來臨呢？又或者機械人又會為人類帶來甚麼新的景象呢？

2001年在日本上映的動畫電影《MTROPOLIS》（大都會），可以說是將一代巨匠手塚治虫先生的經典再次重現大家面前，而就如大家所認識的一樣，這部在？年出版的漫畫作品，其實一直沒有被動畫化過，這次是首次被動畫化，在製作上，這套動畫簡直是超級的大製作。

首先是製作人員方面之強，簡直是一時無倆，除了原作者「手塚治虫」本身是極知名的漫畫家之外，負責劇本的更加是「大友克洋」，而監督一職的則是「林太郎」，這組合可以說是極之強的組合。

而這套在2001年在日本上映的動畫影，故事大約講述在未知的未來，人類已經成功的創造了可以自由行動及思想的機械人，事件的發生是在一個名叫「MTROPOLIS」的都市之中，這個都市是一個人類和機械共同存在的都市。私家偵探「HIGE」和名叫「健一」的少年為了追捕在國際上被追捕的罪犯「洛頓博士」，因為他是一個利用人類來開發再造人的瘋狂科學家，然而在調查之中，少年「健一」遇上一名沒有記憶的少女「迪瑪」……

製作《MTROPOLIS》其實不是一朝一夕的工作，製作這套作品總共花了5年的時間，而動用的15億日圓，使用的畫共有15萬張之多，在作品之中採用了新的數碼科技，令到畫面達到超高密度的效果，而雖然大家看到的畫面是非常的精采，不過，其實在作品之中採用的CG不是太多，反而製作人員巧妙的使用2DBG和電腦影像合拼出來的效果，這種不濫用CG的製作風格，實在值得現時的製作人員好好的學習呢！


■在《MTROPOLIS》之中的建築物，製作十分仔細。







■這些情景雖然十分麗，不過只是2DBG的效果而已。



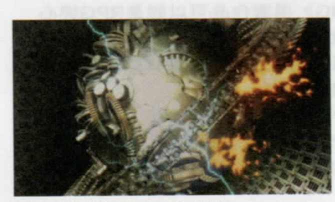


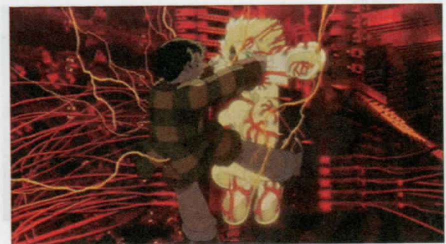
■故事中的人物外貌已經將他們的性格表露無遺。


■究竟迪瑪是甚麼人呢？



■非常充滿真實感的雪景。


■迪瑪竟然系統的驅動程式。



■健一極力阻止迪碼毀滅「大都會」。



■最後「大都會」也變成一片廢墟。



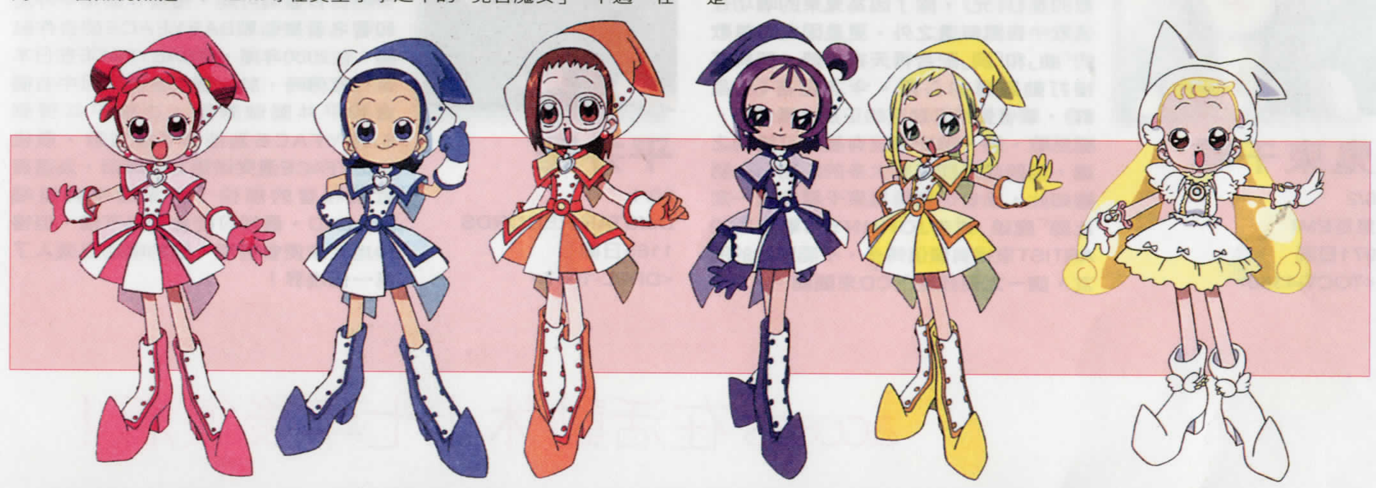

## 一來便是連續的第5部作

# 小魔女DO RE MIドッカ～ン！

有喜歡《小魔女DO RE MI》的讀者嗎？現在大家在電視上看到的只是第2輯的《小魔女DO RE MI #》，不過，在日本其實已經很快的便進入了新的一年，新的一輯《小魔女DO RE MI》亦已經推出。

第5輯的名稱是《小魔女DO RE MI ドッカ～ン！》，其實「ドッカ～ン！」亦只有一個音聲的詞語而已，沒有特別的意思。而這輯的主角……當然仍然是DOREMI等在美空小學之中的「見習魔女」，不過，在第3輯之中加入了新人物「飛鳥桃子」之後，便沒有新的人物加入了。

在新一輯的《小魔女DO RE MI ドッカ～ン！》之中，看來好像有一名新人物加入，那便是「小花」……對！大家沒有看錯，這輯之中的新人物是現在大家在電視機中看到的嬰孩「小花」，然而在新作之中，她已經是一名見集魔女，而且入讀了美空小學，而她這次來到地球，目的竟然是……



## 圓谷已經江郎材盡

# 決定再次製作ULTRASEVEN！？

在日本製作特攝作品的公司，相信現在只有圓谷和東映兩間公司，不過，近年來東映的作品實在太受歡迎了，就好像非常受歡迎的《幪面超人 古迦》和《幪面超人 亞桀多》也是非常受歡迎，反而自從《超人迪加》、《超人帝拿》和《超人佳亞》之後，由圓谷製作的《UTLRAMAN》系列作品，收視一直走下坡，看來圓谷好像是給東映壓下去了。

而在近期，圓谷竟然宣佈會重新製作《ULTRASEVEN》，這消息夠竟是令人開還是悲哀呢？這是否意味著圓谷已經沒有新的題材呢？這次重新製作的《ULTRASEVEN》，故事是承接上一次製作的終結，「SEVEN」消失在黑暗之中開始……





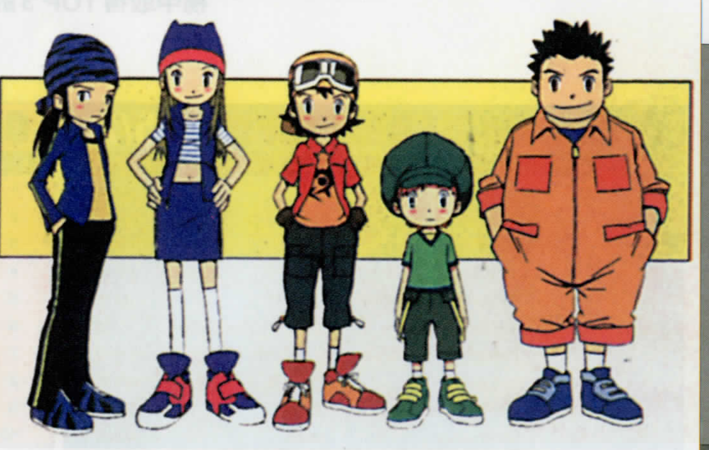


## 見個勢強就食住上

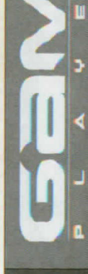
# 數碼暴龍第4輯正式推出

想當日，在數年前《寵物小精靈》一直是最受歡迎的作品，而同類作品《數碼暴龍》則一直也不能跟上，不過在3年之後的今天，《寵物小精靈》已經勢盡，反而《數碼暴龍》的氣勢有增無減。

一輯接一輯的《數碼暴龍》不斷的推出，繼之前的《數碼暴龍》、《數碼暴龍02》和《數碼暴龍THEMERS》之後，新一輯的故事立推出，這次的故事名稱是《數碼暴龍 FRONTIER》。







TEXT：時雨

平時在香港要接觸日本流行音樂，最方便的方法除了是**打開收音機**聽商台鄭家輝的節目外，大家有沒有留意**透過互聯網**，也可以知道日本樂壇的資訊呢？例如 WINDOWS MEDIA PLAYER內的「**媒體導覽**」日本版，便常有一些大家可能聽也未聽過的**新ARTIST**介紹，是掌握日本樂壇潮流的**好方法**。



## 鬼束千尋

6/2
東芝EMI
971日圓
<TOCT-4360>

### 流星群

筆者對鬼束千尋的歌曲，留下最深刻印象的是《月光》，除了因為鬼束的唱功在這歌中表露無遺之外，更是因為這首歌的「曲」和「詞」配合得天衣無縫，能夠直接打動聽者的心靈。今次這首《流星群》，筆者覺得它缺乏的正是這種感覺。雖然歌、詞、唱功都沒有甚麼可挑剔之處，但聽起來卻沒有太多的感動……話雖如此，筆者仍覺得鬼束千尋的歌一定比聽「魔娘」或者JOHNNY'S事務所的ARTIST來得有價值得多，不認識她的朋友，請一定要找她的CD來聽聽。



## 平井堅

30/1
DefSTAR RECORDS
1165日圓
<DFCL-1057>

### Missin' you~it will break my heart~

這會是平井堅最出色的作品嗎？筆者覺得絕對有這個可能。這首作品是平井堅和著名音樂監製BABYFACE的合作結晶，在2000年尾，當BABYFACE在日本進行宣傳時，於一個收音機節目中有機會和平井堅做對談，之後平井得到BABYFACE為他寫了這首歌，最後BABYFACE還突破語言的障礙，為這首歌唱和音的部份！大家聽平井堅唱BALLAD，最初可能會有點不慣，但慢慢地大家便會發現，他的唱功已進入了另一個境界！

## access 在活動休止七年後復活！



現時已是著名音樂監製的淺倉大介和他的舊拍擋貴水博之，將會重新啟動他們在七年前終止了活動的「access」！這一消息在日本樂壇已引發起一陣話題。access出道時為92年11月，當時電子音樂仍然是在早期發展階段，但他們兩人卻能用SEQUENCER製作出一系列和固有的POP和ROCK SOUND完全不同的「NEW GENERATION MUSIC」，比別人先行了兩三步。在出道後的兩年間，access共推出了3張大碟和11張SINGLE，而且全部都能打入了ORICON的上位位置，連演唱會等也是萬人空巷，風頭一時無兩。就在他們人氣最盛之際，兩人竟突然宣佈活動無限期休止！access因此也成為了日本音樂史上的一個傳奇……

access的復活作《ONLY THE LOVE SURVIVE》剛在上個月的ORICON榜中取得TOP 3的佳績，他們日後的活動將會繼續成為2002年的焦點。

### Oricon SINGLE BEST TOP10 (25/2)

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | AGAIN 2 | 柚子 | 111200 |
| 2 | 3 | Life goes on | Dragon Ash | 69250 |
| 3 | - | 夢之碎片 | ZONE | 59850 |
| 4 | 1 | a Day in Our Life | 嵐 | 57640 |
| 5 | - | Forever You~永遠和你~ | 愛內里菜 | 38820 |
| 6 | - | 美麗地燃燒之森林 | 東京SKA PARADISE ORCHESTRA | 38070 |
| 7 | - | I WILL | 安室奈美惠 | 37680 |
| 8 | 2 | 桃色單戀 | 松浦亞彌 | 37130 |
| 9 | 5 | 潔之ZUNDOKO節 | 冰川潔 | 36860 |
| 10 | - | Understanding | hitomi | 28800 |

### Oricon ALBUM BEST TOP10 (25/2)

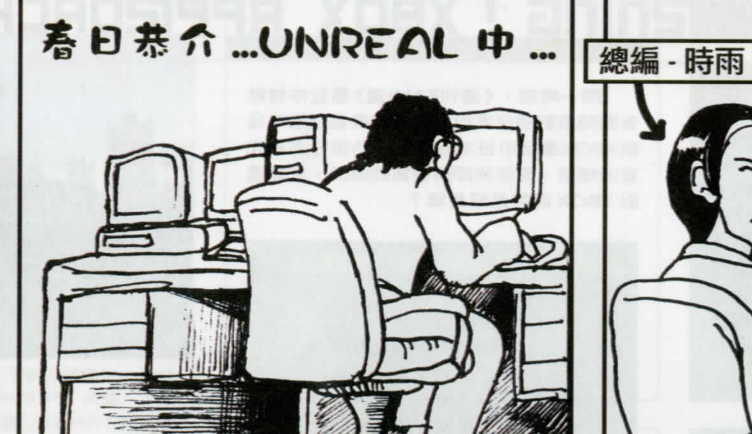
| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Tommy February 6 | Tommy February 6 | 164380 |
| 2 | - | Z | ZONE | 153220 |
| 3 | - | VITALIZER | KICK THE CAN CREW | 101590 |
| 4 | 5 | NEW YEAR CONCERT 2002 | 小澤征爾（指）Wiener Philharmoia 管弦樂團 | 77670 |
| 5 | 4 | huma-rhythm | hitomi | 60260 |
| 6 | 2 | Lights | goble | 54230 |
| 7 | 8 | MESSAGE | MONGOL800 | 47400 |
| 8 | - | Process | dream | 43910 |
| 9 | 3 | 全國HAMONEPU LEAGUE LIVE! Vol.2 | Various Artists | 42840 |
| 10 | 7 | MOVIE HITS | U2 | 35980 |









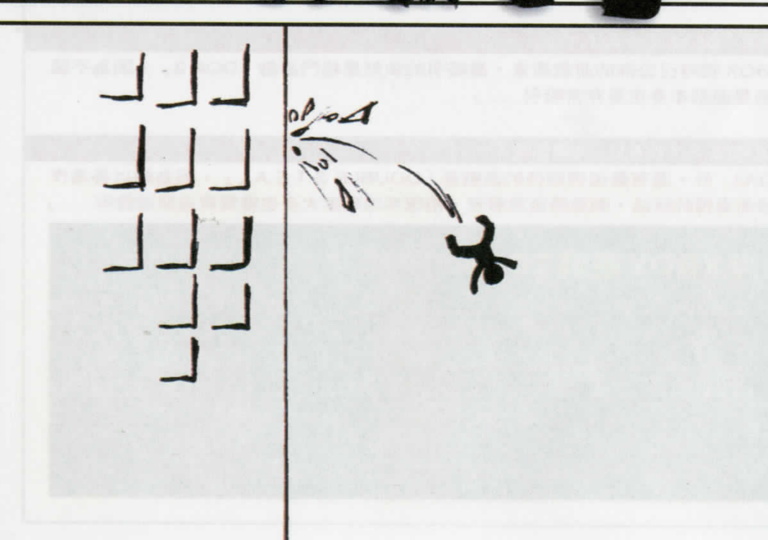








崩擊雲身雙虎掌～～～!!!



及後醫護人員發現
傷者身上留下了
「P+K+G ←↘P+G ↓→P」
的傷痕，亦有人話恭介
之所以失蹤兩星期，
便是因為這次意外...

**下期續（希望有）**



# WARNING、WARNING！XBOX APPROACH！！

本月內最矚目的遊戲界新聞，相信都非MICROSOFT旗下、全新家用主機XBOX正式登陸日本莫屬喇！挾著在北美大賣的餘威，這股「外來勢力」所帶來的衝擊，對日本遊戲業界以至機迷而言可說是史無前例。其中，日本著名遊戲雜誌《週刊FAMI通》最近就XBOX的推出、向包括用家、零售商、以至本土遊戲開發商等方面進行了一連串的訪問與專題。筆者以下將為大家送上調查的部份資料；當然啦，本刊的編輯們亦會繼續「大噏口水」，同大家分析這部未來主機的種種......

同一時間，《週刊FAMI通》最近亦曾就有關問題對讀者進行調查；結果發現原來目前XBOX最吸引日本機迷的，乃係它本身充實的機能，而並非即將發售的遊戲。究竟這對XBOX而言是好是壞？

**感覺XBOX具魅力的5大理由**

| RANK | 理由 |
|---|---|
| 1 | 主機機能充實 |
| 2 | 對網絡對應遊戲有期待 |
| 3 | 想玩即將發售的遊戲 |
| 4 | 主機價錢便宜 |
| 5 | 因為是微軟生產的硬件 |




在強大機能的支援下，遊戲畫面質素絕對不容懷疑！〔圖為『PROJECT GOTHAM：WORLD STREET RACER』遊戲〕

## XBOX對您來說吸引嗎？最吸引的是哪一/幾方面？

談到XBOX的吸引力，筆者發現了一個頗耐人尋味的現象：以往遊戲迷談及新主機是否吸引、是否值得花錢購買，討論重點都會集中在遊戲方面；然而，今次XBOX俾人的談論重點，卻似乎偏向於它的外型、或者是它的機能之上。當然，一件新產品的吸引力絕對是可以是來自多方面的，而公眾將談論重點放在遊戲以外的其他方面亦絕對無可厚非；但筆者想帶出的問題係：這現象的成因究竟是甚麼呢？是XBOX遊戲不夠吸引？抑或是它的外型實在太「特別」，令人忘記去討論它的遊戲呢？




日本XBOX限定版。



日版XBOX專用手制。

**春日恭介：要吸引我除非有『莎木III』啦！**

「說實在，我相當看遊戲表現，暫時XBOX未能令我有買她的打算，不過若果《莎木III》只會在XBOX推出的話，我也只好乖乖付錢。」

**萬教之父：若不對應美版遊戲將會是打擊**

「其實X-BOX本身可說是一部不是太吸引的遊戲機，首先，它的體積實在太大，對於香港這些地方細的地方，這樣大的機身實在令玩家很為難；而講到功能，這部X-BOX實在是像一部電腦多於一部遊戲機，然而，大部份的裝置也要外置，這又帶來另一個問題，再者，傳聞日本版的X-BOX是不對應美國版的遊戲，對玩家來說這又是一個打擊。」

**時雨：SEGA令XBOX具吸引力！**

「XBOX對我來說尚算吸引，至少因為有SEGA的硬派遊戲（如『PANZER DRAGOON』和『JET SET RADIO』）在XBOX上推出。作為SEGA FANS，只要是有SEGA遊戲出的平台，便會考慮。」

## 哪個/幾個是您目前最期待的XBOX遊戲？

無論如何，對一部遊戲主機來說，機能可能還是其次，最重要的有足夠而具吸引力的遊戲源源推出；否則的話，一切的機能數據都只屬空談。今次日版XBOX要取得成功，遊戲的質與量絕對是其中的關鍵所在。

究竟最叫編輯們期待的XBOX遊戲是哪一/幾個呢？

**馬高愛塗鴉？！**

「現時最吸引的相信是『JET SET RADIO FUTURE』，由於前作DC版給人的印象相當不錯、加上題材新穎，如今配合XBOX的強大機能，絕對值得期待。」

**萬教之父：依然是『DEAD OR ALIVE 3』**

「......以X-BOX現時已公佈的遊戲而言，最吸引的依然是格鬥遊戲『DOA 3』，因為不論是在畫質又或者是遊戲本身也是非常吸引......」

**AINHO愛『DOUBLE S.T.E.A.L』有親切感！**

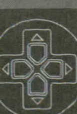
「除了『DOA3』外，還有最值得期待的遊戲是『DOUBLE S.T.E.A.L』，因為她以香港作為舞台，加上橫衝直撞的玩法，刺激感當然爆登，相信本地玩家大多也會購買這款遊戲呢......」

**最具吸引力XBOX遊戲TOP5**

| RANK | 名稱 | 廠商 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 1 | DEAD OR ALIVE 3 | TECMO | 2/22 |
| 2 | JSRF JET SET RADIO FUTURE | SEGA | 2/22 |
| 3 | 天空 - TENKU - FREESTYLE SNOWBOARDING | MICROSOFT | 2/22 |
| 4 | 式神の城 | MI-PIC | 2/28 |
| 5 | 幻魔鬼武者 | CAPCOM | 2/22 |

※按：調查於本月9至11日，在東京、大阪舉行的「XBOX EXPERIENCE」展示會上進行。





有些人總喜歡說XBOX所出的只屬電腦遊戲〔PC GAME〕，又說這些遊戲不適合日本市場等等......但從上面的資料來看，大家認為這種說法成立嗎？



『DOA3』絕對是首批XBOX遊戲中的皇牌！



叫日本玩家和編輯們同樣期待的『JET SET RADIO FUTURE』。



『天空 - TENKU - FREESTYLE SNOWBOARDING』





XBOX網絡化的重要部份：專用ADSL MODEM。



機身預設的10BASE-T/100BASE-TX插孔。

# XBOX成敗繫於網絡遊戲？

相對於以往的家用主機，XBOX最大的特點相信莫過於其「網絡化」的規格喇！INTEL 733MHz中央處理器、內置8G硬碟、64MB記憶體、對應寬頻網絡、每秒處理多邊形數達1億1600萬個......上述種種，除闡述了XBOX強大機能之一角外，亦表現出它「全天候」的網絡對應能力；難怪不少分析都指出XBOX在日本以世界遊戲市場的前途，很大程度將繫於家用機上網絡遊戲的發展。

對於這種看法，我們的編輯們又有些甚麼回應呢？

**春日恭介：網絡遊戲將會是大趨勢！**

「我絕對贊同，目前不要說是XBOX，就是連已經有一定市場佔有率的PS2也要朝網絡進發，大家也不能否定網絡遊戲將會是未來遊戲的大趨勢，只是不知在那年那月才是成熟的時機......」

**寒武紀：網絡化無助XBOX淪為「次等」主機！**

「還很難說，雖然沒有人會懷疑網絡遊戲將會是未來遊戲的一個重要發展方向，但對Xbox而言，問題歸根究底仍然是軟件商是否仍然像今天日本的情況一樣，將Xbox視為在PS2之下的次等主機，假如情況沒有變的話，我看不出一兩款「次等」網絡遊戲會為Xbox帶來什麼新的局面......」

「XBOX由於內置了硬碟機和NETWORK ADAPTER，比起PS2在發展網路遊戲時會有一定的優勢......但〔XBOX〕要打贏這場仗，單靠網路遊戲絕對是行不通的。相反整體遊戲的質素才是最重要。MICROSOFT要先吸引到那批HARDCORE的機迷去買XBOX，擴大USER BASE，並確保了第三廠的支持後，才能令XBOX不會在推出後頭一兩年便遭到淘汰。」

究竟網絡遊戲會否為家用機玩家所接受，甚至成為未來家用遊戲的主流呢？根據《週刊FAMI通》最近的調查，七成讀者對未來在PS2、XBOX推出的網絡遊戲「感興趣」。微軟高層如果看到這項調查的話，相信都會大表安慰。

## 三大主機網絡計劃比較

| | PS2 | XBOX | GC |
|---|---|---|---|
| 開始時間 | 今年4月正式展開 | 主機發售後半年 | 未定 |
| 使用連線 | 寬/窄頻均對應 | 只對應ADSL、光纖等寬頻連線 | 預定發售MODEM、寬頻ADAPTER，使用連線未定 |
| 硬碟 | 另外選購；又有租賃計劃於4月展開 | 主機內置 | 未有計劃 |
| 備考 | 衝破遊戲局限，目標將放眼於包括電影、音樂等的多媒體配送上。計劃開始初期將以內容下載型遊戲為主流。 | 為XBOX特有環境開發的獨有網絡；雖不能瀏覽網頁或電子郵件，但安全性方面卻是十足十。 | 至今僅有SEGA『PHANTASY STAR ONLINE』〔暫名〕宣佈是對應未來網絡的GC作品。 |

至這一刻為止，有無打算購買XBOX？又打算何時購買？為甚麼？

好了，談到最實在、最切身的課題：至目前一刻止，究竟大家有無打算購買XBOX呢？又會否在甫推出時便「立即擁有」？日本方面每當有新主機或遊戲大作推出，各地的遊戲店、電店街附近都會人山人海，這種情況會否在XBOX推出時繼續出現呢？

**杉原：因為無閒錢！**

「沒有，最大問題，經過2、3月後，我會沒有閒錢（…）。加上XBOX仍未出現我認為非玩不可的遊戲，因此即使我會買XBOX，亦不會是近期的事。」

**時雨的決定因素只有「遊戲」！**

「我還沒有買XBOX的打算，也沒有定下何時會買機。但只要我見到想玩的遊戲（可能是寂寂無名的作品也未定），便會毫不猶豫地將它抱回家。」

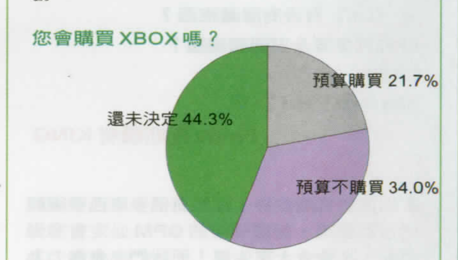
**萬教之父會視乎價錢......**

「以現時的經濟環境，看來還是看定一點，因為遊戲機初出總會貴一點，待價格回到合理水平才買也不遲呢！而所謂的合理售價，相信會是大約2700元左右。」

看來本刊的編輯對於現階段購買XBOX暫時仍有保留；究竟日本方面的情況又怎樣呢？

號

**您會購買XBOX嗎？**





※資料來源：日本《週刊FAMI通》2月15日





在美國時的發售盛況，究竟能否在日本本土出現？










各位好。這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部(甚至某位編輯？)，不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！

地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

## 多謝支持！

To:GPM編輯部

先祝你們復刊成功！本人是GPM的長期讀者，在過去的個多月來沒有GPM看真是苦苦苦！連打機也沒有癮，因為本人要邊看GPM邊打機才可以玩下去。等了再等GPM還未出，只好買其他書頂替，但其他GAME書質數遠遠不及GPM好，終於等到GPM復刊真是幫一眾讀者「脫苦海」，本人相信其他長期的GPM讀者也有同感，所以來信說出心聲！

本人有些《METAL GEAR SOLID 2》的問題想問問。

1) 本人知道收集敵人的DOG TAG可得到一些特別道具，本人想知隱形衣要收集多少DOG TAG才可得到？

2) 除隱形衣外還有些甚麼要收集DOG TAG才可得到的道具，及要多少個DOG TAG才可得到？

本人還有《連邦VS自護DX》的問題。

3) 《DX》有沒有隱藏東西？

4) 如何集齊全部隱藏機體？

順祝

銷量不斷上升！

From:長期讀者KING

To:KING

多謝你的長期支持！雖然有很多東西要編輯們重新適應，但復刊後的GPM必定會愈做愈好，不會令大家失望！而我們亦會盡力為大家解答問題，遇到甚麼疑難的話，不要猶疑了，寫信來吧！

1) 要取得有隱形效果的STEALTH迷彩，需要收集到該篇的DOG TAG的50%。即是說要取得PLANT篇的迷彩就需要收集PLANT篇的DOG TAG達50%。收集到DOG TAG的百分數可在DOG TAG VIEWER中確認。

2) 收集DOG TAG得到的道具如下：

TANKER篇

30%－無限頭帶(無限彈藥)

50%－STEALTH迷彩(隱形)

PLANT篇

30%－無限假髮(無限彈藥)

50%－STEALTH迷彩(隱形)

70%－假髮B(不減握力)

90%－假髮A(在水中不減氧氣)

3&4) 所有隱藏要素均在今期的攻略中刊登了，快去看看吧。

From:GPM編輯部

## 《MGS2》秘技！

To:GPM編輯部

你們好！很久沒致信貴刊了！希望能抽中吧。以下有數條問題，煩請解答。

1) 《METAL GEAR SOLID 2》中，怎樣才能提升握力的LEVEL呢？

2) 可否告知在VERY HARD或以上的難度，在通過兩SHELL連絡橋上需要破壞的炸彈裝置的位置？在下找了很久也未能全部找出……

3) 《MGS2》有秘技嗎？

4) 另外，在《MAGICAL VACATION》中，到達ピラミッド8裡的三個壺前，要分別放進甚麼顏色的青蛙才能過通呢？

謝謝各位(？)為在下解答問題！

祝貴刊銷量直線上升！

編輯們身體健康！

From:小牛

To:小牛

非常多謝你的來信！今期的讀者似乎都對《MGS2》十分有興趣呢。這隻遊戲的確是非常出色的作品，而且隱藏著很多有趣的東西，真是百玩不厭的佳作啊。

1) 只要不斷做引體上升，即是在攀爬狀態同按L2+R2，約100次就會提升1LV。

2) EXTREME難度的所有控制裝置位置如下：

－橋左側近SHELL 1位置2個

－橋左側近SHELL 2位置1個

－橋中心位置柱上1個

－SHELL 1方向入口上方1個

－SHELL 2方向入口左右兩方各1個

－SHELL 2上方兩台移動監察器上各1個

－SHELL 2右側白鴿聚集處1個

－SHELL 2左旗幟後1個

－SHELL 2左側1個(圖1)

－SHELL 1右方階段側1個(圖2)

－橋下層中央部1個，需要在入口兩方盡頭處以主觀視點同按L2+R2才可看見(圖3)

共14個

3) 不知算不算得上是秘技，除了上一封信提過的DOG TAG外，還有著很多隱藏要素呢。以下將會列出幾個比較有用，或有趣的東西：

－部份不能開啟的儲物櫃，可以C4把它炸開，取得裡面的道具(注意使用C4會立刻進入ALERT狀態)。

－在儲物櫃內的性感水著海報，若以貼牆敲打的方式觸碰到重要部位，會即時進入ALERT狀態。

－在PLANT篇於SHELL 1中央棟偷聽時，用D.MIC指向廁所，可聽到一名肚瀉中的士兵自言自語。另外在狙擊援護EMMA時，以D.MIC指向SNAKE會聽到他想約會EMMA，而指向EMMA則可聽到她說出對RAIDEN的感覺。在EMMA到達第一條柱後時，更可聽到她與肚瀉士兵的對話呢。

－在TANKER篇不妨以CAMBRA(初期裝備那個)拍下那些水著海報，在傳送到OTACON處時可看到他有趣的反應。

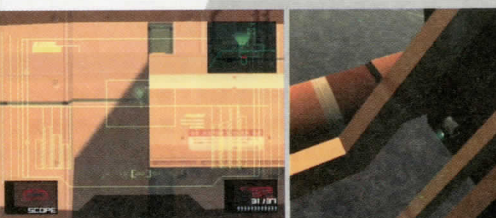
－COOLPAINT除了可拆炸彈及滅火外，亦可趕走蟑螂，及弄醒睡著了的士兵，用途十分多。

－在PLANT篇開始時可在放置潛水衣的地方找到一個鬚刨，取得的話就會在初次與SNAKE見面時交給他，到SNAKE穿回原本的裝束時就可看到他沒有鬚的英姿。

－PLANT篇取得紙箱後，到E棟的輸送帶上扮成貨物，就可讓輸送帶運送RAIDEN到對應該紙箱的地方。

4) 在ピラミッド會遇上兩次有三個壺擋路的地方。第一次分別順序在中間放入赤色、左邊放入綠色、右邊放入青色。第二次則分別順序在右邊放入青色、中間放入綠色及左邊放入青色。


From:GPM編輯部


◆圖1 ◆圖2




◆圖3

BY:AINHO
TEXT：小悠

# CHEATS

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

## 大亂鬥 SMASH BROTHER DX

● GC ● 2001 年 11 月 21 日●任天堂● ACT ● 6800 日圓

### 聆聽隱藏背景音樂

收錄了很多懷舊 BGM 作為每版的背景音樂《大亂鬥 SMASH BROTHER DX》，現在証實還有一些隱藏曲目的存在。首先在競技場的「ターゲットをこわせ!」中，於角色選擇的畫面按著 L 和 R，便可變換角色的主題曲。其次在大亂鬥模式中，當中的 11 個Stage也有隱藏BGM的存在。同樣地在選擇角色畫面按著 L 和 R 不放直到遊戲開始時，當成功後隱藏 BGM 便會播放。

### 設有隱藏 BGM 的 STAGE

- グレートベイ
- 神殿
- ヨースター島
- アイシクルマウンテン
- オネット
- ビッグブルー
- ポケモンスタジアム
- いにしえの王國
- いにしえの王國 2
- 戰場
- 終點

## Bomberman Kart



● PS2 ● 2001 年 12 月 20 日發售● HUDSON ● RAC ● 5800 日圓

### 出現隱藏跑車和其他要素

在 PS2 上第一隻炸彈人系列，是一款可作多人對戰的高卡車競賽遊戲，而遊戲中是有一些隱藏要素存在，首先以一人下完成遊戲中的 Challenge 模式後，便會出現下述所出現的迷你遊戲，只要再將之逐一完成，各隱藏要素便會一一出現。



贏取 Challenge Mode 中的冠軍後便會出現一些有趣的隱藏要素

| 完成遊戲 | 出現要素 |
|---|---|
| とんでけ!5Bomber | 4 格漫畫第 2 格開放 |
| かわして!Bomber | 隱藏車 Jet Card |
| クイズで!Bomber | 隱藏車 Tank Card |
| とりにけ!Bomber | 隱藏角色 Racer Bomber |
| くねくね!Bomber | 4 格漫畫第 3 格開放 |
| とまって!Bomber | 4 格漫畫第 4 格開放 |
| ドタハタ!Bomber | 觀看玩家繪畫的優勝作品 |
| ねらって!Bomber | Bomberman 的 Stage 2 |

## 動物之森 +

● GC ● 2001 年 12 月 14 日●任天堂● ETC ● 6800 日圓

### 改變持有物品畫面的背景

現在為大家介紹一個小秘技，就是可以改變持有物品畫面的背景。方法非常簡單，首先將一套已選擇有顏色服裝的icon移到服裝道具欄的右下方，接著按一下 A 掣，如是者持有物品畫面的背景便會隨著服裝的不同顏色、圖案而起變化。

## Rez

● PS2 ● 2001 年 11 月 22 日發售● SEGA ● STG ● 6800 日圓

### 追加模式出現條件全公開

集音樂與射擊於一身的新感覺STG遊戲《Rez》，遊戲的舞台是一個虛擬電腦世界之中，玩者消滅的是一種種電腦病毒，而遊戲隨著達成不同的條件，在模式之中便會出現新的項目，增加遊戲的耐玩性。

| ／ | 追加項目 | 模式 | 條件(成績) |
|---|---|---|---|
| Play | Area 2 | Play(Normal) | 完成 Area 1 |
| | Area 3 | Play(Normal) | 完成 Area 2 |
| | Area 4 | Play(Normal) | 完成 Area 3 |
| | Area 5 | Play(Normal) | Area 1-4 解析率 100% 完成 |
| Score attack | Area 1 | Play(Normal) | 完成 Area 1 |
| | Area 2 | Play(Normal) | 完成 Area 2 |
| | Area 3 | Play(Normal) | 完成 Area 3 |
| | Area 4 | Play(Normal) | 完成 Area 4 |
| | Area 5 | Play(Normal) | 完成 Area 5 |
| beyond mode | Direct Assault-normal | Play(Normal) | 完成 Area 5 |
| | -ambient | Direct Assault(Normal) | 完成遊戲 1 次 |
| | -punk | Direct Assault(ambient) | 完成遊戲 2 次 |
| | -oldschool | Direct Assault(punk) | 完成遊戲 3 次 |
| | -psychedelic | Direct Assault(oldschool) | 完成遊戲 4 次 |
| | -trance | Direct Assault(psychedelic) | 完成遊戲 5 次 |
| | Lost Area | Play(Normal) | 完成 Area 5 |
| | | Play(Normal) | 累積遊玩時間超過 18000 秒或以上 |
| | Trancemission | Lost Area | 取得第 1 位成績 |
| | Boss Rush | Play(Normal) | Area1-5 擊落率達 95% 以上 |
| beyond options | Player select-zero form | Play(Normal) | 'second form' 解放後 |
| | -second form | Play(Normal) | 1 個 Area 擊落率達 100% ／累積遊玩時間超過 18000 秒或以上 |
| | -third form | Play(Normal) | 2 個 Area 擊落率達 100% ／累積遊玩時間超過 21600 秒或以上 |
| | -fourth form | Play(Normal) | 3 個 Area 擊落率達 100% ／累積遊玩時間超過 25200 秒或以上 |
| | -fifth form | Play(Normal) | 4 個 Area 擊落率達 100% ／累積遊玩時間超過 28800 秒或以上 |
| | -final form | Play(Normal) | 5 個 Area 擊落率達 100% ／累積遊玩時間超過 32400 秒或以上 |
| | -mororian | Play(Normal) | Area 1-5 擊落率及道具取得率達 100% ／累積遊玩時間超過 36000 秒或以上 |
| | immortal | Direct Assault (trance) | 完成遊戲 6 次 |
| | beam type-1 | Score Attack | 完成遊戲 5 次以上 |
| | -2 | Score Attack | 完成遊戲 10 次以上 |
| | -3 | Score Attack | 完成遊戲 15 次以上 |
| | -4 | Score Attack | 完成遊戲 20 次以上 |
| | -5 | Score Attack | 完成遊戲 25 次以上 |
| | -6 | Score Attack | 完成遊戲 30 次以上 |
| over drive infinity | | Boss Rush | 取得 1 位成績 |
| camera view-near view | | Score Attack | 2 個 Area 取得 1 位成績 |
| -far view | | Score Attack | 3 個 Area 取得 1 位成績 |
| -dynamic view | | Score Attack | 4 個 Area 取得 1 位成績 |
| -first person view | | Score Attack | 5 個 Area 取得 1 位成績 |

## GRADIUS GENERATION

● GBA ● 2002 年 1 月 17 日● KONAMI ● STG ● 5800 日圓

### 承繼每代的經典秘技

經典射擊名作系列《GRADIUS》，除了遊戲玩法外，當中每代通用的秘技也給玩家留下深刻的印象，今次移植版也不例外，只要在暫停畫面中輸入下述的指令，便可享有特別的功能。

自爆：上上下下左右左右 BA

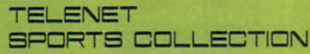
FULL POWER：上上下下LRLRBA















# 完全自我中心遊戲

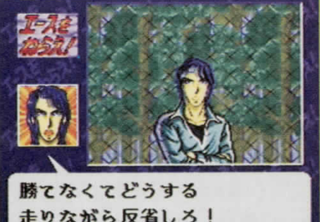
## 網球嬌娃エースをねらえ！

遊戲容量：8M+DSP
推出年份：1993












■在故事模式之中出現的也是在原作之中出現的人物。





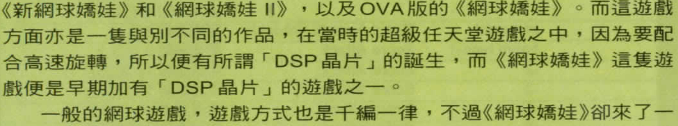


■球永遠也是在中央的！

大家對網球遊戲的認識有多少呢？大家又對有關的漫畫及動畫作品有多少瞭解呢？其實由動、漫畫改編而成的遊戲實在不少，不過網球遊戲方面則不是有很多，而其中一套作品便是《網球嬌娃》(原名：エースをねらえ！)。

《網球嬌娃》這套作品其實是一套非常舊的漫畫作品，原作者是「山本玲美香」，故事講述「岡 宏美」本來是一個對網球毫無認識的初中生，可是，因為傾慕女子網球部的主將「龍崎麗香」而加入了網球部，更被教練忠方仁視為極有潛質的人材，並加以磨練……

這套少女漫畫作品亦曾被多次動畫化，分別有TV版的《網球嬌娃》、《新網球嬌娃》和《網球嬌娃 II》，以及OVA版的《網球嬌娃》。而這遊戲方面亦是一隻與別不同的作品，在當時的超級任天堂遊戲之中，因為要配合高速旋轉，所以便有所謂「DSP晶片」的誕生，而《網球嬌娃》這隻遊戲便是早期加有「DSP晶片」的遊戲之一。



一般的網球遊戲，遊戲方式也是千編一律，不過《網球嬌娃》卻來了一個大轉變，便是以網球為中心點而進行的遊戲，換而言之，在遊戲之中動的是玩者，而不是球，球永遠會留在畫面的中心點，在遊戲之中一切的動作均以網球為中心點而進行，這令遊戲的難度大大提高，如果不習慣的話，真是會玩到頭暈呢！

當然，這只是在故事模式之中才會出現的情況，在進入「FREE PLAY」模式之後，遊戲便會像一般的網球遊戲一樣，而玩者可以在10名球手之中選擇自己喜歡的，而球地則有４種以供選擇。



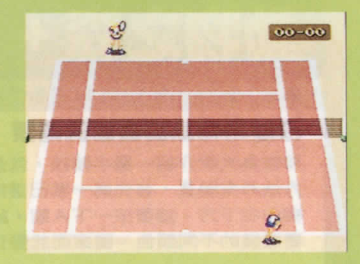

■遊戲之中有多種模式選擇。



■每場比賽之後也會有PASSWORD出現。




■在FREE PLAY之中可以選擇單打或雙打。




■球場和故事模式完全不同。



# 流言板

TEXT:杉原



有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。流言是不滅的！閒話少說，現在繼續為大家送上新鮮出爐的情報。以下內容，純屬傳聞。如有真確，實

## 《FFXI》移植XBOX！

可信性：60%

遊戲界老牌名廠SQUARE，其本年度最期待大作，ONLINE RPG《FFXI》的開發工作已接近尾聲，BETA版的測試亦正進行得如火如荼。除了已經確定會推出的PS2版及PC版外，近日有傳這隻最受歡迎RPG亦會推出XBOX版！

日版XBOX推出在即，最近港、日兩地對XBOX的低評價亦逐漸得到改善。然而即使XBOX有數隻足以獨當一面的大作為賣點，但吸引力仍然不夠與現在的SONY PS2抗衡。若能招攬殿堂級廠商SQUARE加入，而且以《FFXI》作頭砲，想必可令XBOX的形勢大為逆轉，加上XBOX有內置HDD及可作寬頻上網，優勢會比PS2版更大，對MICROSOFT與SQUARE均屬百利而無一害。

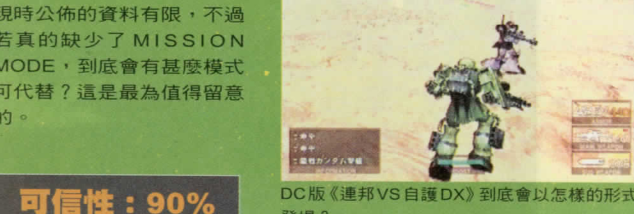
在SQUARE方面，XBOX擁有上述在ONLINE GAME上的優點，兩大巨頭合作必可在遊戲市場上大有作為。不過以SQUARE的一貫作風，的確很難想像她在PS2以外的機種推出遊戲，何況是最強的招牌《FF》。另外，較早前SQUARE方面已否認正幫助XBOX開發遊戲，並說明沒有開發XBOX遊戲的計劃，這麼快就完全改變口風，實在有點難以置信。說不定這是某種商業上的策略，不管如何，對玩家來說，SQUARE與MICROSOFT合作是值得期待的。




## DC版《連邦VS自護DX》最新消息

相信大家應該已經聽聞，《連邦VS自護DX》會推出DC版的情報，而這消息亦已得到確認，在不久的將來DC的玩家就可享受《DX》的樂趣。而當大家，包括筆者也以為這遊戲將會是PS2版完全移植的時候，卻收到消息，DC版竟然與PS2版完全不同，而且分為兩隻GD-ROM，一隻為「RANGE」，另一隻為「DX」。

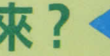
基本上，兩隻碟的內容大致一樣，只是一隻為新版，一隻為舊版。兩隻碟的遊戲模式，分別是與街機版相同的ARCADE MODE，PS2版也有的通信對戰MODE，以及PS2版沒有加入而最為令人不滿的CABLE對戰。通信對戰方面，只可對應相同版本，即是說「RANGE」版不可與「DX」版對戰，不過對於一GAME兩碟的DC版，這不是問題。另一重點是大家都應該留意到，DC版並沒有分割畫面對戰模式及MISSION MODE。分割畫面對戰不在話下，但MISSION MODE是使PS2家用版耐玩度大增的要素，現時公佈的資料有限，不過若真的缺少了MISSION MODE，到底會有甚麼模式可代替？這是最為值得留意的。



DC版《連邦VS自護DX》到底會以怎樣的形式登場？

可信性：90%

## SQUARE秘密登記遊戲商標，名作續集陸續有來？



傳聞日本遊戲大廠商SQUARE，之前曾經秘密登記多個遊戲商標，作日後推出遊戲之用。其中更有《FRONT MISSION》、《SAGA》及《CHRONO》的名字，是否意味著這些遊戲的最新作將會在不久的將來推出？

從表中所見，SQUARE正準備推出一系列運動遊戲，看來正準備在SPORT CAME的方面大展拳腳。當中《日米間PRO野球》已經在早前公佈，上期GPM亦有介紹過，似乎可信性應該不低。SQUARE的FANS們相信很快就可享受眾名作的續篇了。

各登記商標如下：

商願2001-089998 ALLSTAR\SOCCER
商願2001-089999 ALLSTAR\PRO野球
商願2001-090000 ALLSTAR\TENNIS
商願2001-090001 ALLSTAR\BASKETBALL
商願2001-090002 ALLSTAR\VOLLEYBALL
商願2001-090003 ALLSTAR\BOXING
商願2001-090004 ALLSTAR\競馬
商願2001-093393 日米間PROR野球
商願2001-098272 FRONTMISSION
商願2001-098391 UnlimitedSaGa
商願2001-099135 CHRONOBRAKE




《CHRONO》等名作的續集實在令人期待

可信性：80%





# EDITORS LIFE

**時雨今期話：**

◆ 雖然 PS2 版《VF4》已經推出，但沒有街機版的 VER.C，實在難以引起對戰的意欲……

◆ 不過這情況在一個月內應該會有所改變……各《VF4》迷，敬請期待！

◆ 本月期待遊戲——當然是《KEYBOARDMANIA II》了，終於可以在家中彈 PRESTO 和 FROZEN RAY 了，YEAH！

◆ XBOX 推出，又要想想要不要買機了……（鬱）



**馬高**

→自公司搬遷以來，首次整晚留下來工作……

→完成了手頭上的稿件，終於可以鬆一口氣……

→看過賀歲波的賽事後，中國國家隊的表現實在令人有點擔心，而距離世界盃的日子已經不遠了。

→離開了「武士」的世界後，再次返回現實！

→期待更高的工作效率、期待另一種生活方式、期待勝利的來臨、期待未知的事物……

→電話俾人 CUT 左，慘！

→糧倉已達谷底，慘！

**AINHO**

今期很忙，下期再講。

**春日恭介**

對不起!!

要向很多人說：「對不起！」，總之自己在蛇年做了很多錯事，希望到了馬年，大家可以把他忘記。

**做未做晒稿呀……**

TEXT: KACHUN

好忙呀！仲未交晒稿……唔講喇，就快被人斬喇！

**杉原＝Sugi**

－祝！新年快樂

－賀！生日快樂

－沒有禮物實在對不起，不過這方面是我的弱項……

－言而有信

－杉原大字典裡，找不到朋友二字的過去式

－放火，好玩

－別乘機拿我的死穴開玩笑_/

－新的格言：不要問，只要信！

－下期請，再見

**教父……話**

老人家是要尊重的，

細路又話要愛護

無人提中間那群人會怎樣，

良心何在呢？

交稅又冇錢

唔交又要罰

齊齊去打劫乎

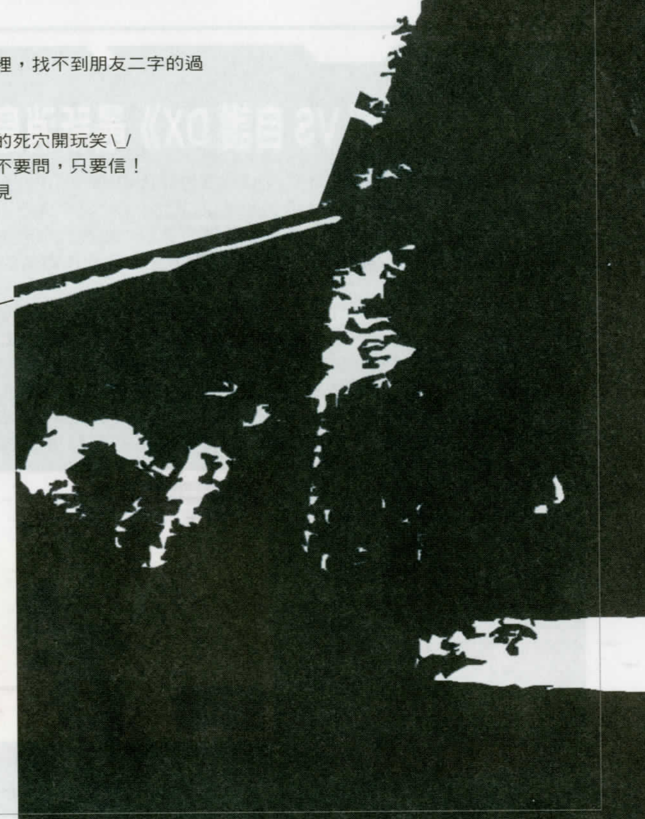
稿擠點算好?

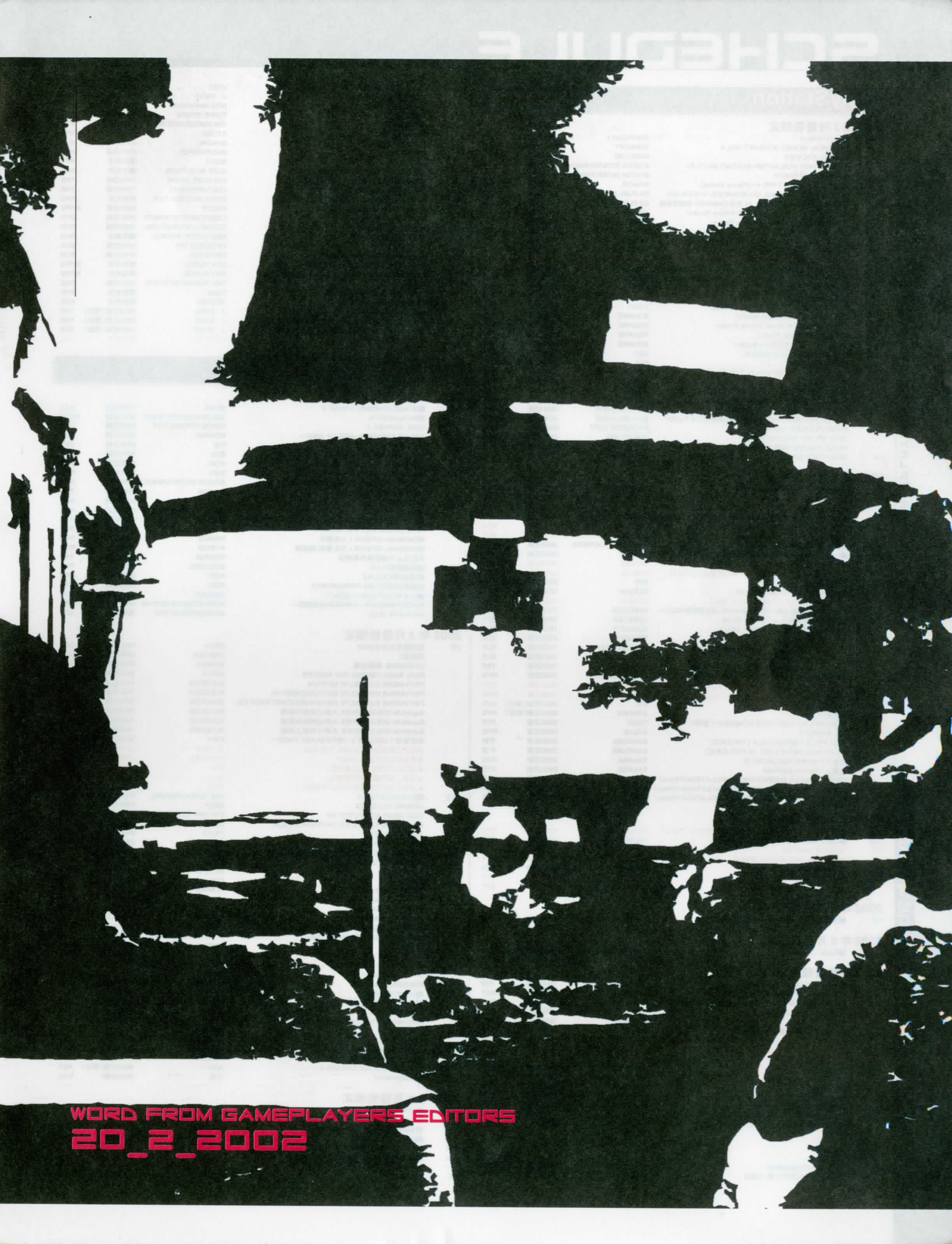
冇計，冇計……

糧餉何時有

出事，出事……

＊以上內容純屬虛構，如有雷同，實屬巧合。




WORD FROM GAMEPLAYERS EDITORS
20_2_2002

# PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | ■SLOT!PRO3 | 日本TELNET | 5200日圓 | SLG |
| | MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.4 | SUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| | CHOCOLATE KISS | DIGICUBE | 3800日圓 | AVG |
| | POKKIRI 1400 VIGILANTE8~SECOND BATTLE~ | SYSCON ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | POKKIRI 1400 SHEEP | SYSCON ENTERTAINMENT | 1400日圓 | ACT |
| | R4~RIDGE RACER TYPE 4~(PSone Books) | NAMCO | 1800日圓 | RAC |
| | SIMPLE 1500實用SERIES VOL.13 心理GAME去吧！X KOCOLOGY | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500實用SERIES VOL.14 生活之MANNER 冠婚葬祭編 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SLAP HAPPY RYTHME BUSTER(PSone Books) | ASK | 2000日圓 | FIG |
| | 裡技麻雀～這就是天和？～(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | TAB |
| | TWILLIGHT SYMPTOM～再會～(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | AVG |
| | V-RALLY CHAMPIONSHIP EDTION 2(PSone Books) | SPIKE | 1800日圓 | RAC |
| | ANAN ANGEL(PSone Books) | MEDIA FACTORY | 2200日圓 | PUZ |
| | ★PACHISLOT帝王 MAKER推奨MANUAL 7 | MEDIA ENTERTAINMENT | 3300日圓 | SLG |
| 21日 | ■NICE PRICE SERIES VOL.07 WORLD TOURNAMENT BOWLING | DIGICUBE | 2200日圓 | SPT |
| | ■NICE PRICE SERIES VOL.08 ELEMENTAL PINBALL | DIGICUBE | 2200日圓 | ETC |
| | ■到處也是一片蔚藍…… | KID | 6800日圓 | AVG |
| | ■到處也是一片蔚藍……(初回限定版) | KID | 6800日圓 | AVG |
| | ■ZOIDS 2 HELIC共和國 vs GAIROS帝國 | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | CHRONO CROSS(PSone Books) | SQUARE | 2500日圓 | RPG |
| | 聖劍傳說Legend of Mana(PSone Books) | SQUARE | 2500日圓 | ARPG |
| | DEWPRISM(PSone Books) | SQUARE | 2500日圓 | RPG |
| | VAGRANT STORY(PSone Books) | SQUARE | 2500日圓 | RPG |
| 28日 | ■在哪裡也是蒼鼠 CLICK探險隊 | BEC | 3800日圓 | AVG |
| | MILKY SEASONS | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ACT |
| | 蒼鼠俱樂部-i(愛) | JORDON | 4800日圓 | SLG |
| | SuperLite GOLD SERIES 大家之OTHELLO | SUCCESS | 1800日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.86 THE 捉迷藏 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.87 THE 競艇 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SPT |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.88 THE GAL麻雀~LOVE SONG~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| 下旬 | SHADOW AND SHADOW | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | SLOT PRO4～大漁SPECIAL～ | 日本TELNET | 4800日圓 | SLG |
| | HEIWA Palor!PRO鋼取SPECIAL | 日本TELNET | 5200日圓 | SLG |
| 2月 | NICE PRICE SERIES VOL.06 QUIZ DE BATTLE | DIGICUBE | 2200日圓 | ETC |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | 來玩摸克吧！~用i-mode來決定冠軍 | PURE SOUND | 3980日圓 | TAB |
| | ★BLACK MATRIX+ BEST版 | NEC INTERCHANNAL | 2900日圓 | SRPG |
| | ★DIGITAL GLIDER AIRMAN(PSone Books) | ASK | 2000日圓 | SLG |
| | ★GUCHO DE PARK~THEME PARK物語~(PSone Books) | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 2200日圓 | SLG |
| | ★新THEME PARK(PSone Books) | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 2200日圓 | SLG |
| | ★THEME AQUARIUM(PSone Books) | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 2200日圓 | SLG |
| 14日 | 運動不足解消 用拳頭來DIET | TWILLIGHT EXPRESS | 3800日圓 | ACT |
| 20日 | ■From TV animation ONEPIECE GRAND BATTLE!2 | BANDAI | 5800日圓 | FIG |
| | ★去吧！麵包超人3 骰子麵包超人 | BANDAI | 3800日圓 | 不詳 |
| | ★OJA魔女DOREMI DOKA~N! MAHO堂英語FESTIVAL | BANDAI | 3800日圓 | ETC |
| 21日 | 王子殿下Lv1 | KID | 5800日圓(預定) | RPG |
| | MINI MORNING。DICE de PYON！ | KONAMI | 5800日圓(預定) | TAB |
| | ★實況POWERFUL職業棒球2002春(暫稱) | KONAMI | 4980日圓(預定) | SPT |
| 28日 | Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE~組合戀愛的PUZZLE~ | HAMSTER | 1500日圓 | AVG |
| | LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS | HAMSTER | 3800日圓 | SPT |
| | MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.5 | SUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| | SLOTER MANIA 3 | DORART | 4800日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.89 THE POWER SHOVEL | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.90 THE戰車 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.91 THE GAMBLER | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.92 THE登山RPG~銀嶺之覇者~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | RPG |
| | ★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES Vol.07 一休THE QUIZ | BANDAI | 2000日圓 | ETC |
| | ★SuperLite GOLD Series Wizardary Llylgamyn Saga | SUCCESS | 1800日圓 | RPG |
| 下旬 | ■全部都成為F | KID | 6800日圓(預定) | AVG |
| 3月 | 星之名所 | JORDEN | 5800日圓(預定) | AVG |
| | MONSTER inc ~MONSTER ACADEMY~(暫稱) | TOMY | 5800日圓 | ACT |
| | 真・女神轉生II | ATLUS | 4800日圓 | RPG |
| | NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定) | DIGICUBE | 2200日圓 | 不詳 |
| | NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定) | DIGICUBE | 2200日圓 | 不詳 |
| | 大家之TAKARA 我的CHORO Q | TAKARA | 3800日圓 | RAC |
| | 大家之TAKARA 我的RIKA | TAKARA | 3800日圓 | ETC |
| | FEVER SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone) | ICS | 1800日圓 | SLG |
| | FEVER2 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone) | ICS | 1800日圓 | SLG |
| | FEVER3 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone) | ICS | 1800日圓 | SLG |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ★WTC~WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP~(PSone) | SPIKE | 1800日圓 | RAC |
| 18日 | ■Major Wave SERIES PALM TOWN | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| 25日 | ★BREED MASTER | OFFICE CREATE | 4800日圓 | 不詳 |
| | ★SuperLite 1500 SERIES EMILIA | SUCCESS | 1500日圓 | AVG |
| 4月 | ■AZUMANGA DONJARA玉 | BANDAI | 4800日圓 | ETC |
| | ★TOM與JENNY(暫稱) | SUCCESS | 3800日圓 | 不詳 |
| | ★MATT HOFFMAN PRO BMX(暫稱) | SUCCESS | 5800日圓 | SPT |

## 2002年5月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 5月 | ■來玩多點摸克吧！~用i-mode奪取冠軍~ | PURE SOUND | 3980日圓 | TAB |

## 2002年6月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 下旬 | ■Water Summer | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | X-MEN MUTANT ACADEMY2 | SUCCESS | 5800日圓 | FIG |
| | SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER | SUCCESS | 1500日圓 | ACT |
| | Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～ | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | SHAKA TAMBOURINE！ | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 相乘 | TECMO | 價格未定 | ETC |
| | 古洛娜亞沙灘排球 最強隊伍決定戰！ | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | ★DRAGON QUEST MONSTER 1・2 從天而降的勇者和快樂的朋友們 | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ★UNDERGROUND WALKER(暫稱) | SUCCESS | 2800日圓 | 不詳 |
| | ★名偵探柯南3(暫稱) | BANDAI | 5800日圓 | 不詳 |
| 2002年 | 人鳥流 | 日本SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本SYSTEM | 價格未定 | PUZ |
| | 靈氣樓回廊 | PLE STAGE | 價格未定 | AVG |
| | Major Wave 1500 SERIES SWING | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| | 虹色DODGEBALL～乙女們之青春～ | ATLUS | 6800日圓 | ACT |
| | 虹色DODGEBALL～乙女們之青春～DELUXE PACK | ATLUS | 8800日圓 | ACT |
| | 真・女神轉生DEVIL CHILDREN黑之書・赤之書 | ATLUS | 價格未定 | RPG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | ■3in1 BOARDGAME集 | SUCCESS | 2800日圓 | ETC |
| | Major Wave SERIES 極 大道棋 | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | JELLY FISH(廉價版) | VISIT | 1980日圓 | ETC |
| | 私立鳳凰學園3年純真組 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | FRIENDS～青春之光輝～ | NEC interchannel | 6800日圓(預定) | AVG |
| | 很喜歡網球！ | TOKIN HOUSE | 價格未定 | SPT |
| | 攜帶編集 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 980日圓 | ETC |
| | 真・女神轉生if | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | 成為職棒隊監督吧！ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | PARTS'DIK | BANPRESTO | 5800日圓 | ACT |
| | TIE BREAK | BODY | 價格未定 | SPT |
| | ARKS 1000～目標！究極之召喚師～ | CLEF INVENTION | 價格未定 | AVG |
| | 板田吾郎九段之連珠BPV | CULTURE BRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | 本格對戰將棋「聖」BPV | CULTUREBRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏 | ESCOT | 5980日圓 | SRPG |
| | MAIN ROTAR(暫稱) | F COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | BATTLE SHIP大和 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | SLG |
| | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | PILE-UP MARCH | PROCEED UNI | 5800日圓 | SLG |
| | PACAPACA PASSION SPECIAL | PRODUCE | 4800日圓 | SLG |
| | STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | FOUR | TAO HUMAN SYSTEMS | 2500日圓 | PUZ |
| | 爆彈小子SCOOP THE KID(暫名) | Tears | 價格未定 | AVG |
| | Tutankhamen之遺言(暫稱) | WIZARD | 價格未定 | AVG |
| | 私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | ★CAPCOM VS SNK PRO | CAPCOM | 價格未定 | FIG |

# PlayStation 2

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | ■SPACE CHANNEL 5 PART 2 | SEGA | 5800日圓 | ACT |
| | ■DUALHEARTS | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ARPG |
| | SOUL REAVER 2 | EIDOS INTERACTIVE | 6800日圓 | AVG |
| | AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～ | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | BASS STRIKE | PAI | 6800日圓 | SPT |
| | 甲子園 紺碧之空 | 魔法 | 5800日圓 | SPT |
| | 三國志戰記 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| 21日 | GRANDIA II | ENIX | 6800日圓 | RPG |
| | 鐵1～電車BATTLE～WORLD GRAND PRIX | SYSCON ENTERTAINMENT | 3800日圓 | RAC |
| | AKIRA PSYCHO BALL | BANDAI | 4980日圓 | TAB |
| 28日 | ■最終電車 | VISIT | 5800日圓 | AVG |
| | ■Kanon | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | ■ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~ | ENIX | 6800日圓 | TAB |
| | KEYBOARDMANIA II 2nd&3rdMIX | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 | NAMCO | 7800日圓 | RPG |
| | XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版 | NAMCO | 12800日圓 | RPG |
| | 永世名人VI通訊將棋俱樂部 | KONAMI | 6800日圓 | TAB |
| | 超高速麻雀PLUS | SUCCESS | 3800日圓 | TAB |
| | 在遙遠的時空之中2 | KOEI | 6800日圓 | AVG |
| | 在遙遠的時空之中2 PRIMIUM BOX | KOEI | 8800日圓 | AVG |
| 下旬 | ■GAUNTLET DARK LEGACY | MIDWAY | 6800日圓 | ACT |
| 2月 | RIVER FANTASIA～MARIE與妖精物語～ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 6800日圓 | RPG |
| | SALTLAKE 2002 | EIDOSINTERACTIVE | 價格未定 | SPT |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | 創造職業足球會2002 | SEGA | 6800日圓 | SLG |
| | 鬼武者2 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | CYBER麻雀 東風莊篇 | KONAMI | 6800日圓 | TAB |
| | REAL BASS FISHING TOP ANGLER | SIMUS | 5800日圓 | SPT |
| | PSYVARIAR COMPELTE EDITION | SUCCESS | 5800日圓 | STG |
| | PSYVARIAR COMPELTE EDITION連攻略DVD | SUCCESS | 7800日圓 | STG |
| | PSYVARIAR COMPELTE EDITION連SOUNDTRACK CD | SUCCESS | 7800日圓 | STG |
| | SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋初級編 | SUCCESS | 1800日圓 | TAB |
| | SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋中級編 | SUCCESS | 1800日圓 | TAB |
| | SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋上級編 | SUCCESS | 1800日圓 | TAB |
| | 我是監督！VOLUME 2 ~激鬥PENANT RACE~ | ENIX | 6800日圓 | SLG |
| | ★魔術士奧發 KADOKAWA THE Best | 角川書店 | 2980日圓 | RPG |
| | ★再玩多些GOLFUL GOLF | DIGICUBE | 3980日圓 | SPT |
| | ★VELVET FILE Plus(廉價版) | DAZ | 2000日圓 | SLG |
| | ★目標！名門棒球部2(廉價版) | DAZ | 2000日圓 | SPT |
| | ★LAKE MASTER EX Super(廉價版) | DAZ | 2000日圓 | SPT |
| 14日 | ■BLACK/MATRIX II | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SRPG |
| | LEMANS 24 HOURS | SEGA | 6800日圓 | RAC |
| | WILD ARMS ADVANCED 3rd | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| | WILD ARMS ADVANCED 3rd PREMIUM BOX | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 8800日圓 | RPG |
| | JET DE GO！2 | TAITO | 6800日圓 | SLG |
| | BOYS BE… TYPING戀愛白書 | SUNSOFT | 5800日圓 | ETC |
| | BOYS BE… TYPING戀愛白書 連KEYBOARD版 | SUNSOFT | 7300日圓 | ETC |
| 20日 | 雜物名作劇場 塗鴉王國 | TAITO | 6800日圓(預定) | RPG |
| | 大廈爆破 | 角川書店 | 3980日圓 | PUZ |
| 28日 | ■鐵拳4 | NAMCO | 6800日圓 | FIG |
| | 實況G1 STABLE 2 | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | ESPN NBA 2night 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | KINGDOM HEARTS | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | 超級機械人大戰IMPACT | BANPRESTO | 7980日圓 | SLG |
| | 超級機械人大戰IMPACT 限定版 | BANPRESTO | 9980日圓 | SLG |
| | PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~ | SYSCON ENTERTAINMENT | 3500日圓 | SLG |
| | NFL2K2 | SEGA | 6800日圓 | SPT |
| | ★SIMPLE 2000 SERIES VOL.3 THE BASSFISHING | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | SPT |
| | ★SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.2 EDIT RACING | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | RAC |
| | ★PROJECT ARMS | BANDAI | 6800日圓 | 不詳 |
| 下旬 | 橫斷美國ULTRA QUIZ | DIGICUBE | 5800日圓 | ETC |
| 3月 | ■日本職業棒球2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | ■TARZAN FREE RIDE | UBI SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | ALPINE RACER 3 | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP | SPIKE | 6800日圓 | RAC |
| | 幻想水滸傳III | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | EX人生GAME | TAKARA | 6800日圓 | TAB |
| | 日美間職業棒球 FINAL LEAGUE | SQUARE | 價格未定 | SPT |
| | EX人生GAME 連輪盤控制器版 | TAKARA | 7800日圓 | TAB |
| | RESCUE HELI AIR RANGER 2 | ASK | 6800日圓(預定) | ACT |
| | 灣岸MIDNIGHT | 元氣 | 6800日圓 | RAC |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ■ARMORED CORE 3 | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | ★最強之圍棋2 | UNBALANCE | 價格未定 | TAB |
| 25日 | ■箱庭鐵道~BLUE TRAIN特急編~ | SUCCESS | 5800日圓 | SLG |
| | ■GALERIANS:ASH | ENTERBRAIN | 6800日圓 | ACT |
| 上旬 | 實戰PACHISLOT必勝法！SAMMY'S COLLECTION | SAMMY | 價格未定 | SLG |
| 下旬 | ■機甲武裝G BREAKER 第三次CROWDIA大戰 | SUNRISE INTERACTIVE | 6800日圓 | SLG |
| | ★夏色之砂時計 | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | 不詳 |
| 4月 | ■STUNT GP | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |





| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | ■SHINE~編織說話~ | SUCCESS | 價格未定 | AVG |
| | ■RS~RIDING SPIRITS~ | SPIKE | 6800日圓(預定) | RAC |
| | 絕體絕命都市 | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 6800日圓 | AVG |
| | 莉莉之鍊金術士 PLUS | GUST | 4800日圓 | RPG |

## 2002年6月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 20日 | ■波洛古羅斯~最初之冒險~ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| 6月 | ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~ | DATAM POLYSTER | 6800日圓 | AVG |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~ | INFOGRAME HUDSON | 6800日圓 | RAC |
| | 封神演義2 | KOEI | 6800日圓 | SRPG |
| | 劍豪2 | 元氣 | 6800日圓 | ACT |
| | PROJECT FIFA WORLD CUP | ELECTORNIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SLG |
| | FINAL FANTASY XI | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | SPY HUNTER | MIDWAY | 價格未定 | ACT |
| | LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR | MIDWAY | 價格未定 | RPG |
| | 心跳回憶 GIRL'S SIDE | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | HURDY GURDY(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | PUZ |
| | SWITCH | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | PSYVARIAR COMPLETE EDITION | SUCCESS | 價格未定 | STG |
| | RACING GAME CONSTRUCTION | SUCCESS | 價格未定 | ETC |
| | AERO DANCING 4 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS | CAPCOM | 價格未定 | STG |
| | GENERATION OF CHAOS NEXT~失去了的絆~ | IDEA FACTORY | 6800日圓 | RPG |
| | 提督之決斷IV | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | ~U~ underwater unit | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 價格未定 | STG |
| | 來玩PACHINKO吧！ | ICS | 3800日圓 | SLG |
| | ★機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護獨立戰爭記~ | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| 夏 | ■ROOMMANIA#203 | SEGA | 5800日圓 | ETC |
| | RPG工作室5 | ENTERBRAIN | 7800日圓 | ETC |
| | PROJECT MINERVA | D3 PUBLISHER | 價格未定 | SLG |
| 秋 | 金礦發現遊戲 一發千金！(暫稱) | FAB COMMUNICATION | 價格未定 | SLG |
| 2002年 | ■AUTO MODELLISTA | CAPCOM | 價格未定 | RAC |
| | SPACE CHANNEL 5 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SHADOW TOWER ~ABYSS | FROM SOFTWARE | 價格未定 | RPG |
| | KING OF COLOSSEUM | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | A列車2002(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | WAR JUDGEMENT(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | TAB |
| | THE SPLIZER(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | AVG |
| | CODE: Inferno(暫稱) | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | ARC THE LAD 精靈之黃昏 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |
| | ★捉馬騮2(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |

## 2003年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | A列車2003(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | ■宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | LEVEL DIVE | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | DRIFT CHAMP | HUDSON | 價格未定 | RAC |
| | BX | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | STAR OCEAN 3 Till The End Of Time | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | SURVEILLANCE監視者 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | POINIE'S POIN | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ACT |
| | ROBOCOP | TAITAS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | NET KARAOKE | ERGO SOFT | 6800日圓 | ETC |
| | TUNING CAR RACING GAME(暫稱) | MTO | 5800日圓 | RAC |
| | FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RAC |
| | NBA HOOPZ | MIDWAY | 價格未定 | SPT |
| | 機動新撰組 | ENTERBRAIN | 價格未定 | RPG |
| | GUN=HEARTS | IDEA FACTORY | 6800日圓 | ACT |
| | 創造職業棒球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | EXHIBITION OF SPEED | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |
| | 兩人FANTAVISION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | PUZ |
| | 爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫 | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | 拜借面孔 攝影天國 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | ETC |
| | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | SLG |
| | 機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD SERIES(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | 戰國麻雀「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| | CRYSTAL ZONE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | PUZ |
| | NUIBETTSU CAFE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | SLG |
| | 山卡之BATTLE(暫稱) | Ecseco | 價格未定 | RAC |
| | EXZOCHIKA(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ARPG |
| | BBD2000(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ETC |
| | 爆流2 | FUJIMIC | 價格未定 | SPT |
| | BOMBERMAN2001(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | AI圍棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI將棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI麻雀(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | 1 ON 1 GOVERNMENT | JORDAN | 價格未定 | SPT |
| | SOLDNERSCHILD 2(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SRPG |
| | 決戰III(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 徹萬 免許皆傳(暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| | NAVY-FORCE(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | WORLD NEVERLAND 3(暫稱) | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| | Perfect Golf 3(暫稱) | SETA | 價格未定 | SPT |
| | 電線(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | WSC | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | FIRE PRO WRESTLING(最新作) | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | 通信上海(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | EX日本特急旅行GAME | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | Kunai(暫稱) | TECMO | 價格未定 | ACT |
| | 3D Real Drive(暫稱) | Vial One | 價格未定 | RAC |
| | F-1(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 聖靈機RAYBLADE 2(暫稱) | WINKY SOFT | 價格未定 | SLG |
| | FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱) | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | FIG |
| | SOUL SURFING(暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | 櫻大戰系列 | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | CLOCKWORK TOWER 3 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | TOPGUN | TAITAS JAPAN | 價格未定 | STG |
| | LOTUS CHALLENGE | TAITAS JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | 團團轉溫泉2(暫稱) | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | AXIS | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | COMMANDOS 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | SLG |
| | PROJECT EDEN(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | Frogger The Great Quest(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | CLUDCEPT SECOND | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | HUNDRED SWORD | SEGA | 價格未定 | SRPG |
| | PRIDE(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SPT |
| | ★OTOSTAZ(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |

# Dreamcast

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | ■SPACE CHANNEL 5 PART 2 | SEGA | 5800日圓 | ACT |
| | ■SPACE CHANNEL 5 PART 2初回限定版 | SEGA | 9000日圓 | ACT |
| 28日 | WEAKESS HERO DC | FORTY-FIVE | 6800日圓 | SLG |
| | MILKY SEASONS | KID | 6800日圓 | AVG |
| 下旬 | 二重影 | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | ■水色 | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | ■水色 初回限定版 | NEC INTERCHANNEL | 7900日圓 | AVG |
| | 櫻大戰3~巴里正在燃燒~MEMORIAL PACK(連MEMORIAL音樂盒) | SEGA | 5800日圓 | AVG |
| 14日 | 團團轉溫泉3 | SEGA | 4800日圓 | ETC |
| 21日 | ■NAKORURU~那人給我的禮物~ | COOL KIDS | 6800日圓 | AVG |
| | 櫻大戰4~戀愛少女~ | SEGA | 6800日圓 | AVG |
| | 櫻大戰4~戀愛少女~初回限定版 | SEGA | 8800日圓 | AVG |
| | 櫻大戰COMPELTE BOX | SEGA | 18000日圓 | AVG |
| 28日 | ■同窗會again&refrain | NEC INTERCHANNEL | 7200日圓 | AVG |
| | ■NFL 2K2 | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~ | ABEL | 6800日圓 | RPG |
| | ★CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~(初回限定版) | ABEL | 6800日圓 | RPG |
| 3月 | SISTER PRINCESS PRIMIUM EDITION | MEDIA WORKS | 9800日圓 | AVG |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4月 | ★My Merry May | KID | 6800日圓(預定) | AVG |

## 2002年6月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 下旬 | ■水夏~SUIKA~ | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ELYSION~永遠之SANCTUARY~ | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | 新世紀EVAGELION 綾波育成計劃(暫稱) | BROCCOLI | 價格未定 | SLG |
| 2002年 | MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~ | ABEI | 價格未定 | AVG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | IF IT HAPPENS… | FUJI COM WORK TRADING | 5800日圓 | ETC |
| | SENTIMENTAL PRELUDE | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | NHL 2K2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | NBA 2K2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | World Series Baseball 2K系列 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | 創造怪物！ | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | CHI Q的朋友們 | NEXTECH | 3800日圓 | ETC |
| | 機動戰士GUNDAM連邦vs自護 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~ | DAIKOKU電機 | 價格未定 | SLG |
| | Innocent Tears | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | SRPG |
| | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | TREASURE STRIKE @abarai版 | KID | 價格未定 | ACT |
| | 章魚之MARINE | MICRO CABIN | 價格未定 | PUZ |
| | DARK EYES(暫稱) | NEXTECH | 價格未定 | RPG |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| | INTERLUDE | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | ★FIRST KISS物語2 | BROCCOLI | 價格未定 | AVG |

# XBOX

## 2002年2月發售

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 22日 | ■JSRF JET SET RADIO FUTURE | SEGA | 6800日圓 | ACT |
| | ESPN winter X Games snowboarding2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | HYPER SPORTS 2002 WINTER | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | AIR FORCE DELTA II | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | SILENT HILL 2 最期之詩 | KONAMI | 6800日圓 | AVG |
| | DEAD OR ALIVE 3 | TECMO | 6800日圓 | FIG |
| | 幻魔 鬼武者 | CAPCOM | 6800日圓 | AVG |
| | 信長之野望 嵐世紀 | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | DOUBLE-S.T.E.A.L. | BUNKASHA GAMES | 6800日圓 | RAC |
| | 天空-TENKU-Freestyle Snowboarding | MICROSOFT | 6800日圓 | ACT |
| | NEZUMIX | MICROSOFT | 6800日圓 | ACT |
| | PROJECT GOTHAM WORLD STREET RACER | MICROSOFT | 6800日圓 | RAC |
| 28日 | 斬 歌舞伎 | 元氣 | 6800日圓 | FIG |
| | METAL DUNGEON | PANZER SOFTWARE | 6800日圓 | ACT |
| | 式神之城 | MEDIA QUEST | 5800日圓 | STG |
| | ★式神之城 限定版 | MEDIA QUEST | 5800日圓 | STG |

## 2002年3月發售

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | BISTRO CUPIT | SUCCESS | 5800日圓 | SLG |
| | BISTRO CUPIT SPECIAL BOX | SUCCESS | 9800日圓 | SLG |
| | NBA LIVE 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 14日 | 實況WOLRD SOCCER 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| 21日 | GUN VALKYRIE | SEGA | 6800日圓(預定) | ACT |
| 28日 | 機甲兵團J-PHOENIX+ | TAKARA | 價格未定 | ACT |
| | MAJIDESU FIGHT！ | TAKUYO | 價格未定 | ACT |
| | ESPN NBA 2 Night 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■TRANCE WORLD SURF | INFOGRAME HUDSON | 價格未定 | SPT |
| | X CHASER | IDEA FACTORY | 價格未定 | RAC |
| | PHANTOM CRUSH(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | STG |
| | ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SPT |
| | Innocent Tears | 廣美 | 價格未定 | SRPG |
| | F1 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 夏 | ■TRIANGLE AGAIN | MIGU ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | 叢~MURAKUMO~ | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | ■NEVERLAND SAGA | IDEA FACTORY | 價格未定 | SRPG |
| | SEGA GT 2002 | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | 紅之海 去吧！前往紅之彼方 | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | GAIA BLADE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | Style Laboratory | O2 | 價格未定 | SLG |
| | MYST III EXILE | MEDIA QUEST | 價格未定 | AVG |
| | PANZER DRAGOON最新作 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | RUNEBRID | TAKUYO | 價格未定 | SRPG |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | 價格未定 | ARPG |
| | DINO CRISIS 3(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BRAIN BOX(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SLG |
| | CRAZY TAXI NEXT(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 3 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE | ASK | 價格未定 | SPT |
| | 真・女神轉生ON LINE(暫稱) | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | DEAD TO LIGHTS(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | 名稱未定 | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | KINGDOM UNDER FIRE II | PANDAGRAM | 價格未定 | SLG |
| | RELICS | BOTHTEC | 價格未定 | RPG |
| | 格鬥超人~Fighting Super Hero~ | MICROSOFT | 價格未定 | FIG |
| | JOCKEY'S ROAD | MICROSOFT | 價格未定 | RPG |
| | HALO | MICROSOFT | 價格未定 | AVG |
| | MAXIMUM CHASE | MICROSOFT | 價格未定 | ACT |
| | SEGA GT APPEND DISC(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | SEGA GT ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | PANZER DRAGOON 最新作(暫稱) | SEGA | 價格未定 | STG |
| | PHANTASY STAR ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RPG |

# Nintendo Gamecube

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | VIRTUA STRIKER 3 VER.2002 | SEGA | 6800日圓 | SPT |
| 21日 | 動物番長 | 任天堂 | 6800日圓 | ACT |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | 實況WORLD SOCCER 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| 15日 | 巨人之DOSHIN(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | SLG |
| | EXTREME G3 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓(預定) | RAC |
| 22日 | STAR WARS ROUGE SQUADRON II | ELECTRONIC ART SQUARE | 6800日圓 | ACT |
| | BIO HAZARD | CAPCOM | 6800日圓 | AVG |
| | NBA STREET | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| 29日 | ★NBA COURTSIDE 2002 | 任天堂 | 6800日圓 | SPT |
| 下旬 | BATMAN DARK TOMORROW | KEMCO | 價格未定 | ACT |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | ■BLOODY ROAR EXTREME | HUDSON | 6800日圓 | FIG |
| 4月 | RUNE | FROM SOFTWARE | 6800日圓 | ARPG |

## 2002年5月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 5月 | 滾動卡比2(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■GROOVE ADVENTURE RAVE FIGHTER LIVE | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人 | 任天堂 | 6800日圓 | AVG |
| | BATTLE封神 | KOEI | 6800日圓 | ACT |
| 夏 | GOLD MOUNTAIN | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | MARIO SUNSHINE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~ | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| | ★ZOID VS(暫稱) | TOMY | 價格未定 | 不詳 |
| 冬 | 山卡BATTLE(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | RAC |
| 2002年 | BOMBERMAN GENERATION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 薩爾達傳說GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | PHANTASY STAR ONLINE for GC | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | BIO HAZARD 0 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | DISNEY MICKEY(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 1080° GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | DONKEY KONG RACING(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | METROID PRIME(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD 2 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 4(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |

# Game Boy

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 21日 | 聽Dr. LIN的說話 戀愛之LIN風水 | HUDSON | 3980日圓 | AVG |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 2日 | HELLO KITTY之HAPPY HOUSE | MTO | 4500日圓 | ETC |
| 8日 | MONSTER TRAVELLER | TAITO | 4300日圓 | RPG |
| 29日 | ★海豹戰隊閃電~心跳大作戰?~ | OMEGA PROJECT | 3980日圓 | 不詳 |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 12日 | 我的餐廳 | KIRAT | 3980日圓 | 不詳 |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | BIO HAZARD GAIDEN | CAPCOM | 4200日圓 | AVG |
| 夏 | FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記 | BANPRESTO | 價格未定 | RPG |
| 2002年 | XtremeWheels目標是BMX Champion！ | SPIKE | 4300日圓 | RAC |
| | KLUSTAR | SPIKE | 4300日圓 | PUZ |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | 漢字BOY 3 | J・WING | 5800日圓(預定) | ETC |
| | 咕嚕咕嚕好朋友 | STING | 價格未定 | AVG |
| | GO!GO!賽風車 2 | J WING | 4800日圓(預定) | RAC |

# Game Boy Advance

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | WTA TOUR TENNIS POCKET(暫稱) | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | MAIL CUTE | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 21日 | DOMO君之不思義電視(暫稱) | 任天堂 | 4800日圓 | ETC |
| | 足球小將 榮光之軌跡 | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 28日 | 伍右衛門 NEWAGE出動！ | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | J LEAGUE POCKET 2 | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| 2月 | WOODY WOOD BECKER(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 8日 | HAPPY PANECCHU！(暫稱) | 任天堂 | 4800日圓 | PUZ |
| | 沈默之遺跡~ESTOPOLIS外傳~ | TAITO | 5800日圓 | RPG |
| | 川釣5~不思義之森~ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4800日圓 | SPT |
| 14日 | K-1 POCKET GRAND PRIX | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| 15日 | ■LUNA LEGEND | MEDIA RING | 5800日圓 | RPG |
| | 實名WORLD DIMENSION SOCCER | UBI SOFT | 4800日圓 | SPT |
| | ★ROCKMAN ZERO | CAPCOM | 4800日圓 | 不詳 |
| 21日 | POWER PRO君 POCKET 4 | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | 實戰PACHISLOT必勝法！獸王ADVANCE | SAMMY | 4800日圓 | SLG |
| 22日 | 好朋友寵物ADVANCE SERIES2可愛的小狗(暫稱) | MTO | 4800日圓 | SLG |
| 28日 | ■妖怪道 | FUUKI | 4800日圓 | RPG |
| | SHINING SOUL | SEGA | 5800日圓 | RPG |
| | 一石八鳥 | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 29日 | ■青蛙B BACK | 角川書店 | 5800日圓 | RPG |
| | FIRE EMBLEM封印之劍 | 任天堂 | 4800日圓 | SLG |
| | 蒼鼠俱樂部3 | JORDEN | 4800日圓 | 不詳 |
| | PACHISLOT完全攻略ADVANCE SERIES | SYSCON ENTERTAINMENT | 4800日圓 | SLG |
| | 捉著！轉！飛走！ EGOMANIA | KEMCO | 4800日圓(預定) | 不詳 |
| | ★MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL | IDEA FACTORY | 4800日圓 | 不詳 |
| 下旬 | ★ANGELIQUE | KOEI | 5800日圓 | AVG |
| 3月 | 蒼鼠太郎3(暫稱) | 任天堂 | 4800日圓 | ETC |
| | MONSTERinc | TOMY | 4800日圓 | ACT |
| | 新日本PRO WRESTLING RING鬥魂烈傳ADVANCE | TOMY | 5800日圓 | SPT |
| | 不思義之國ANGELIQUE | KOEI | 5800日圓 | ETC |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4月 | 攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | 攜帶電獸TELEFANG 2 POWER | SMILE SOFT | 價格未定 | RPG |
| | DIGICO COMMUNICATION | BROCCOLI | 價格未定 | ETC |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■綿羊之感覺 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | ■神之記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES | KONAMI | 5800日圓 | TAB |
| | ■GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~ | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ■FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~ | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | PUZZLE BUBBLE OLD&NEW(暫稱) | MEDIA KITE | 4800日圓(預定) | PUZ |
| | BLENDER BLOS | INFOGRAMES HUDSON | 5200日圓 | ACT |
| | 傳說之STARFEE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | DIDIKONG PILOT(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | 黑鬍子之佔地遊戲 | TOMY | 4800日圓 | PUZ |
| | 黑鬍子之來玩高爾夫球吧 | TOMY | 4800日圓 | SPT |
| | EZ-TALK 中級編(暫稱) | KEYNET | 價格未定 | ETC |
| | CINDERELLA GBA(暫稱) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SLG |
| | BATLAND(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | FIG |
| | LUNA BREATH(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 黃金之太陽~失去之時代~(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | THE PINBALL OF THE DEAD | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | 創造職業棒球會！ADVANCE | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | 職業麻雀「兵」EX ADVANCE | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | 叮噹 哪裡也是WALKER | EPOCH社 | 價格未定 | TAB |
| | FOMATION SOCCER~2002~目標是世界杯 | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | MAGICAL封神 | KOEI | 5800日圓 | RPG |
| | PUKUPUKU天然回覽板 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★Spiderman(暫稱) | SUCCESS | 5800日圓 | 不詳 |
| | ★TETRIS WORLD(暫稱) | SUCCESS | 3980日圓 | PUZ |
| 夏 | ELEVATOR ACTION OLD&NEW(暫稱) | MEDIA KITE | 價格未定 | ACT |
| | DONKEY KONG COCONUT CRACKER | 任天堂 | 價格未定 | PUZ |
| | SABRE WOLF | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | SILK和COTTON | MIG ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| 2002年 | ■STREET FIGHTER ZERO 3↑ | CAPCOM | 4800日圓 | FIG |
| | POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱) | SAMMY | 價格未定 | RAC |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | 金魚物語GBA | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ETC |
| | READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 價格未定 | FIG |
| | MAJIKONE | SOFTMAX | 4800日圓 | PUZ |
| | GAME BOY WARS ADVANCE | 任天堂 | 4800日圓 | SLG |
| | Frogger | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 馬穴大作戰(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SRPG |
| | GAMEBOY MUSIC(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | SLG |
| | KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | 鼻尖合戰 | 任天堂 | 價格未定 | 未定 |
| | SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 伍右衛門(暫稱) | KONAMI | 5800日圓 | 不詳 |
| | 花屋物語GBA | TDK CORE | 價格未定 | 不詳 |

# Wonder Swan

## 2002年2月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 14日 | 半熟英雄 | SQUARE | 5200日圓 | SRPG |
| 16日 | SD GUNDAM OPERATION U.C. | BANDAI | 3980日圓 | ACT |
| 28日 | GOLDEN AXE | BANDAI | 價格未定 | ACT |

## 2002年3月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 3月 | DIGIMON CARD BATTLE Ver WonderSwan Color | BANDAI | 4200日圓 | ETC |
| | 筋肉人II世~DREAM TAG MATCH~ | BANDAI | 4200日圓 | FIG |

## 2002年4月發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | ★NAMCO SUPER WARS | BANDAI | 4980日圓 | SLG |

## 2002年發售預定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 春 | FINAL FANTASY IV | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 魔界塔士SAGA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | GRANSTA CHRONICLE | OMEGA MICOT | 5200日圓 | SRPG |
| 夏 | ARC THE LAD 機神復活 | BANDAI | 價格未定 | RPG |

## 發售日未定

| 日期 | 遊戲名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| | 機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | FINAL FANTASY III | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FRONT MISSION | SQUARE | 價格未定 | SRPG |
| | DICE DE CHOCOBO | SQUARE | 價格未定 | TAB |
| | 犬夜叉2(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | 機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | RUNDIM | DIGITAL DREAM | 價格未定 | STG |







# QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

## 個人資料

姓名：

性別：☐男 ☐女

年齡：

職業：

身份證號碼：

聯絡方法（電話或E-mail）：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

## 問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是？(可選擇超過一項)
- ☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- ☐ 本誌內容資料夠新夠快
- ☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- ☐ 本誌的副刊內容豐富
- ☐ 本誌的專題特集吸引
- ☐ 本誌的排版精美
- ☐ 本誌的封面精美

其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機？
- ☐PLAYSTATION
- ☐PLAYSTATION2
- ☐DREAMCAST
- ☐NINTENDO 64
- ☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐GAMEBOY ADVANCE
- ☐NEOGEO
- ☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- ☐PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機？
- ☐PLAYSTATION2
- ☐XBOX
- ☐GAMECUBE
- ☐DREAMCAST
- ☐NINTENDO 64
- ☐PLAYSTATION
- ☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐GAMEBOY ADVANCE
- ☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- ☐NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目？
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代表該欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目？
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代表該欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

### 《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.28》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：最大挫折中的最高傑作 (下) (專題特集)
(5) FEATURE：VIRTUA FIGHTER 4發售特集 (專題特集)
(6) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(7) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(8) ICO (遊戲攻略)
(9) MAXIMO (遊戲攻略)
(10) GRAN TURSIMO CONCEPT (遊戲攻略)
(11) 機動戰士GUNDAM DX (遊戲攻略)
(12) ARCADE (街機介紹)
(13) EDITOR'S CHOICE (編輯之選)
(15) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(16) PC GAME (電腦遊戲)
(17) COMICS (漫畫版)
(18) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(19) TOYS AND HOBBY (玩具模型介紹)
(20) ANIME (動畫版)
(21) MUSIC (日本樂壇專頁)
(22) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(23) LETTERS (讀者來信)
(24) CHEATS (遊戲秘技)
(25) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(26) RUMOR MILL (流言板)
(27) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌？
☐ GAME WAVE ☐ GAME WEEKLY ☐ GAME NEXT
☐ GAME STATION ☐ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品（包括電視及電腦遊戲)?





## 參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

## 抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身分證以便核對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

| 遊戲名稱 | 機種 | SAVE內容 | 所需容量 | |
|---|---|---|---|---|
| ACE COMBAT | PS | 可選用所有MISSION及戰機 | 1 BLOCKS | □ |
| BREATH OF FIRE IV | PS | 出現「電擊屋」 | 1 BLOCKS | □ |
| COOL BOARDERS 4 | PS | 可選用所有模式及賽道 | 1 BLOCKS | □ |
| DEAD OR ALIVE | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| DINO CRISIS | PS | 隱藏服裝及無限大砲 | 1 BLOCKS | □ |
| EHRGEIZ | PS | 可選用FF7的角色 | 2 BLOCKS | □ |
| GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | □ |
| INFINITY | PS | 全CG GALLERY有齊 | 2 BLOCKS | □ |
| PSYCHIC FORCE 2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| R・TYPE Δ | PS | 可選用隱藏機 | 1 BLOCKS | □ |
| SD GUNDAM GGENERATION | PS | 全機體圖鑑 | 2 BLOCKS | □ |
| STREET FIGHTER EX 2 PLUS | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 | PS | 可選用隱藏TEAM及場地 | 2 BLOCKS | □ |
| 大家的哥爾夫 | PS | 可選用所有角色 | 3 BLOCKS | □ |
| 大家的哥爾夫2 | PS | 可選用所有角色 | 2 BLOCKS | □ |
| 久遠之絆 | PS | 全CG GALLERY有齊 | 1 BLOCKS | □ |
| 鬥神傳3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| 頭文字D | PS | 可選用所有車及賽道 | 1 BLOCKS | □ |
| 電車GO | PS | 可鑑賞全路線MOVIE | 1 BLOCKS | □ |
| 悠久幻想曲ALL STAR Project | PS | 全圖片及授業課程Data | 1 BLOCKS | □ |
| 瑪魯王國之人形公主 | PS | 可選用8個隱藏公仔 | 1 BLOCKS | □ |
| 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | □ |
| 鐵拳 | PS | 可選用DEVIL KAZUYA | 1 BLOCKS | □ |
| 鐵拳2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | □ |
| 鐵拳3 | PS | 可選用所有角色及隱藏模式 | 1 BLOCKS | □ |
| 鬼武者 | PS2 | 可選用熊貓服 | 420 KB | □ |
| BLOODY ROAR 3 | PS2 | 可選用所有角色 | 130 KB | □ |
| BLOOD THE LAST VAMPIRE | PS2 | 全ENDING記錄 | 166KB | □ |
| WINNING ELEVEN 5 | PS2 | 可選用所有隱藏TEAM & 全英文名 | 108KB | □ |
| ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | PS2 | 齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能 | 81KB | □ |
| GRAN TURISMO 3A-spec | PS2 | 金錢MAX | 1BLOCKS | □ |





# GAME PLAYERS VOL.29

預告

2002年3月6日出版



# THE X IMPACT

- **全方位分析** XBOX主機實力
- XBOX遊戲**大測試**
- 緊急開催！編輯部XBOX**座談會**

ISSUE 22
22FEBRUARY . 2002 | HK$10

